THÁNG 04.2007 | SỐ 41
PC WORLD VIETNAM
WWW.PCWORLD.COM.VN

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH

Thế Giới Game

MẬT LỆNH HỒNG TÂM

Giá: 9800 đồng

NẠP LIỀN, TRÚNG NGAY
VẠN MAY ĐINH HỢI

Từ 20/03/07 đến 20/04/07

Áp dụng cho VinaGameCard
mệnh giá 20.000 đồng

NẠP 1 ĐƯỢC 4

Phong Thần
VẠN TIÊN TRẬN
www.phongthan.com.vn

VinaGame KINGSOFT

Cào thẻ trúng ngay: từ 20/03/07 đến 20/04/07

1 giải nhất: mật mã chứa cụm chữ "YAMAHA" (các ký tự đi liền nhau, bất kể vị trí nào)
3 giải nhì: mật mã chứa cụm chữ "LCD" (các ký tự đi liền nhau, bất kể vị trí nào)
5 giải ba: mật mã chứa cụm chữ "SONY" (các ký tự đi liền nhau, bất kể vị trí nào)
10 giải tư: mật mã chứa cụm chữ "LOGI" (các ký tự đi liền nhau, bất kể vị trí nào)
300 giải năm: mật mã chứa cụm chữ "BALO" (các ký tự đi liền nhau, bất kể vị trí nào)

Hạn chót để đổi giải thưởng: ngày 15/05/07

Khi nạp thẻ 20K, chắc chắn bạn sẽ nhận được KNB:
- "Nạp 1 thẻ được 4 KNB": từ 20/03/07 – 25/03/07.
- "Nạp 1 thẻ được 3 KNB": từ 26/03/07 – 05/04/07.
- "Nạp 1 thẻ được 2 KNB": từ 06/04/07 – 20/04/07.

Mọi chi tiết vui lòng xem tại website
www.phongthan.com.vn

THÁNG 04.2007 - SỐ 41

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
THẾ GIỚI GAME - CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP
Lê Trung Việt
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TBT
Nguyễn Thu Hồng
hongnt@pcworld.com.vn

THƯ KÝ TÒA SOẠN
Trần Trung Hải
haitt@pcworld.com.vn

BAN BIÊN TẬP
Nguyễn Thanh Phong, Vũ Duy Khánh,
Bùi Lê Duy, Trần Nhật Bình, Đặng Thanh Bình,
Hoàng Kim Hoàn, Đặng Ngọc Anh Khoa,
Tưởng Phi Quân, Bùi Trung Hiếu

QUẢNG CÁO
Thân Trọng Nam Phương
phuongttn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Đặng Thị Anh Tú
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

TRÌNH BÀY
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn
Quốc Trung, Hữu Điều, Công Minh,
Hữu Thế, Duy An, Huy Khanh

TÒA SOẠN
291 Điện Biên Phủ, P.7, Q.3, TP. Hồ Chí Minh.
ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338
E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*
Website: *www.pcworld.com.vn*

VĂN PHÒNG ĐẠI DIỆN HÀ NỘI
Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội
Tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822
E-mail: *thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*
Trưởng VPHN: Phạm Tiến Quang
quangpt@pcworld.com.vn

THẾ GIỚI VI TÍNH
PC WORLD VIETNAM

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 9.800 đồng.

Thế Giới Game

CHUYÊN SAN GAME VÀ GIẢI TRÍ CỦA TẠP CHÍ THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

GIỚI THIỆU

14 The Sims Life Stories – Cuộc gặp gỡ Riley và Vincent
17 Titan Quest: Immortal Throne – Ngai vàng bất diệt
21 Jade Empire: Special Edition – Mưu đồ bá vương
24 War Front: Turning Point – Ngã rẽ cuộc chiến
28 Battlestation: Midway – Không chiến Thái Bình Dương
32 Ratchet & Clank: Size Matters – Sức mạnh tầm vóc
35 Ghost Recon Advanced Warfighter 2 – Mật lệnh hồng tâm 2
38 Lunar Knights – Hắc bạch tráng sĩ
40 Hotel Dusk: Room 215 – Phòng 215
42 Final Fantasy VI Advance – Con đường diệt vong
45 Mobile game

DÒNG CHẢY GAME

5 Halo 2 xông trận cùng Game for Windows - Live
6 Gears of War thắng lớn
7 BioShock lại gặp hạn
7 Nintendo DS chiếm ưu thế tại Nhật Bản
8 Tin nước ngoài
9 Tin trong nước
10 Từ văn hóa Internet đến văn hóa game
12 Ký sự kim nguyên bảo

ĐIỂM GAME

47 Infernal – Quyền năng ma thuật
48 Panzer Elite Action - Dunes of War – Huyền thoại về tăng Panzer
49 Rush for Berlin – Tiến về Berlin
50 Ghost Rider – Ma tốc độ
51 Burnout Dominator – Đường đua mạo hiểm
52 M.A.C.H Modified Air Combat Heroes – Hùng cứ bầu trời
53 Crackdown – Siêu cớm hành động
54 Fuzion Frenzy 2 – Cuộc thi liên hành tinh

NHỊP ĐIỆU CUỘC SỐNG
AUDITION
SAMSUNG
VTC GAME ONLINE
S-FONE
http://au.vtc.vn
Không đơn giản chỉ là một trò chơi
Liveshow
Nhịp điệu cuộc sống
Tại nhà thi đấu Quân khu 7
202 Hoàng Văn Thụ, Quận Phú Nhuận, TP.HCM
Ngày 31/3/2007
Dayshow: Từ 9h00
Nightshow: Từ 20h00 - Truyền hình trực tiếp trên VTC1
8888
Audition
Phong cách giới trẻ

SẮP PHÁT HÀNH

55 The Darkness – Quyền năng bóng tối

56 Spiderman 3 – Khắc tinh của người nhện

58 Elveon – Cuộc chiến xứ Naon

60 Agon: The Mysterious Codex

60 BlackSite: Area 51

60 Shrek the Third

61 Atelier Iris 3: Grand Fantasm

61 Ankh – Heart of Osiris

61 Loki

62 Peace Breakers

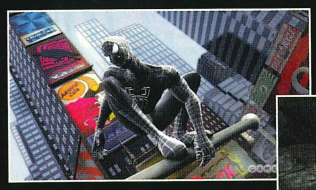
62 SpellForce 2: Dragon Storm

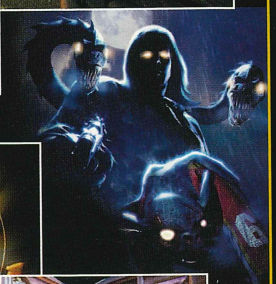
62 Rogue Warrior

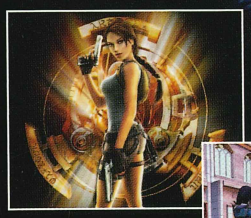
63 Stranglehold

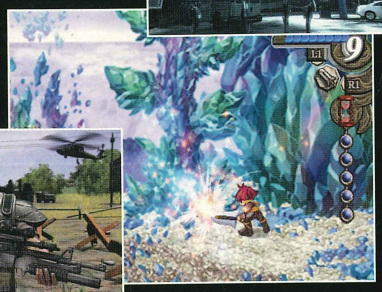
63 Tomb Raider: Anniversary

63 Stranger



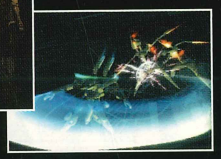






GAME CŨ

64 Chiến Binh Không Gian - Zone of The Enders: The 2nd Runner

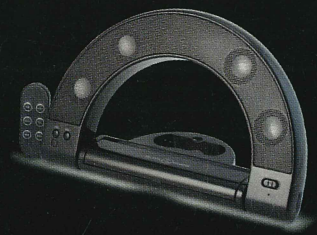


TRỢ GIÚP

68 Hỏi - đáp

PHẦN CỨNG

69 Đồ nghề cho PSP - phần 3

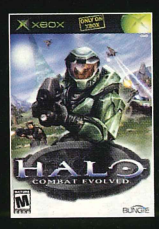


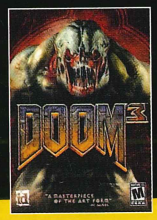
SÂN GAME

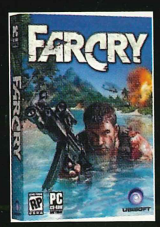
70 Thể thao điện tử - "ký sự" hành trình

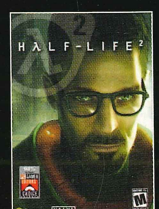
72 FPS - Chặng đường nhìn lại - Phát triển trên nền công nghệ mới

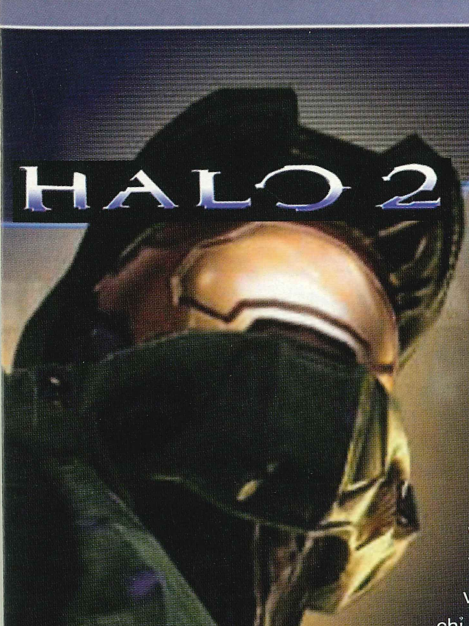
74 Hệ console và arcade - Tập nói đến hát hay











Halo 2 xông trận cùng Game for Windows – Live

Một tin mừng cho tín đồ game trên PC khi đầu tháng 3 này, Microsoft chính thức công bố trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất Halo 2 (từng nổi danh trên Xbox 360) sẽ được phát hành cho hệ PC vào ngày 8/5 tới, cùng lúc với dịch vụ Game for Windows - Live. Trò chơi dù không hỗ trợ DirectX 10 nhưng vẫn yêu cầu hệ điều hành Windows Vista và hiện đang còn trong giai đoạn hoàn thiện tại Hired Gun - một studio con của Microsoft và Bungie. Phiên bản trên PC bao gồm bản Halo 2 gốc và gói bản đồ mục chơi multiplayer (game chỉ hỗ trợ chơi PC với PC), giá bán lẻ tại Mỹ là 49,99 USD.

Song song với việc phát hành Halo 2, Microsoft cũng sẽ "mở cửa" Game for Windows - Live dành cho tín đồ game PC, một dịch vụ tương tự Xbox Live. GFW - Live sẽ cung cấp 2 dạng thành viên: Silver (miễn phí) và Gold (lệ phí 49,96 USD/năm), riêng thành viên Gold trên GFW - Live cũng sẽ là thành viên Gold trên Xbox Live và ngược lại. Một tài khoản Silver cho phép người chơi tương tác với tài khoản Xbox Live, tạo danh sách bạn bè (Friend List), tạo bảng thành tích mục chơi đơn, tán gẫu bằng tin nhắn hay thoại với bạn bè kể cả trên Xbox Live và hỗ trợ mục chơi multiplayer giữa các PC. Trong khi đó, tài khoản Gold sẽ bao gồm tất cả những gì có ở tài khoản Silver, thêm vào đó là tính năng tạo lập các trận đấu multiplayer với bạn bè, tìm kiếm đối thủ có cùng đẳng cấp (TrueSkill), tạo bảng thành tích mục chơi multiplayer và đặc biệt là khả năng chơi "xuyên hệ máy" (cross-platform) giữa PC và Xbox 360 trên một số tựa game. Tính đến thời điểm này, các game đầu tiên khai thác dịch vụ GFW - Live gồm có Halo 2, Shadowrun của FASA Studio (dự kiến phát hành vào tháng 6/2007) và Uno của Carbonated Games (cuối 2007) - 2 game sau hỗ trợ cross-platform.

Theo Microsoft, 70% người sở hữu Xbox 360 có chơi game trên PC và GFW - Live chính là "cầu nối" giữa 2 hệ máy này. Dù Halo 2 không hỗ trợ chơi cross-flatform nhưng người chơi PC vẫn có thể giữ liên lạc với bạn bè Xbox 360 vì khi chơi một tựa game hỗ trợ dịch vụ GFW - Live, người chơi có thể xem được Friend List mà trong đó có cả những người đang chơi Xbox 360.

Aaron Greenberg, giám đốc tiếp thị của Microsoft, hứa hẹn Microsoft sẽ tung lên GFW - Live nhiều tựa game hấp dẫn và "nội dung tải về là một phần trong kế hoạch của chúng tôi, tuy nhiên người chơi đừng mong đợi nhiều ở buổi đầu này, đây chỉ là phiên bản GFW - Live 1.0 và Microsoft muốn hoàn thiện tất cả game và tính năng của dịch vụ này trước khi giới thiệu đến giới hâm mộ", Greenberg cho biết.

Microsoft không cho biết liệu các nội dung tải về có thể được chia sẻ giữa người chơi PC và Xbox 360 hay không, nhưng xem ra điều này nhiều khả năng sẽ xảy ra khi Greenberg xác nhận việc tải về nội dung chơi cross-flatform do người dùng tạo ra là hoàn toàn có thể.

t u .

Halo 3 sẽ xuất hiện vào mùa thu

Hôm 15/3, theo một bản tin trên IGN, Microsoft cho biết có ý định phát hành Halo 3 dành cho Xbox 360 vào tháng 9 năm nay nhằm đón đầu mùa mua sắm, cũng như hạn chế sự bành trướng của các game dành cho hệ máy console cạnh tranh từ Sony và Nintendo. Một đại diện Microsoft nói với IGN rằng họ không được phép công khai ngày phát hành cụ thể, tuy nhiên theo nhiều website chuyên về game như GameSpot, GamePro và IGN thì nhiều khả năng game thủ tại Mỹ sẽ được chạm vào trò chơi này sớm nhất (tháng 7/2007), sau đó tại châu Âu (27/8) và Nhật Bản (31/12/2007).

GEARS OF WAR THẮNG LỚN

Ít ai ngờ trò chơi bắn súng Gears of War của ông bầu Microsoft Game Studios và nhà phát triển Epic Games tuy chỉ mới gia nhập làng game thế giới từ giữa quý 3/2006 (7/11) nhưng tính đến thời điểm hiện nay đã gặt hái được khá nhiều thành công vang dội. Đầu tiên, các website chuyên về game hàng đầu như GameSpot và IGN lần lượt bình chọn Gears of War là "Game xuất sắc nhất" và "Game cho Xbox 360 hay nhất" của năm 2006.

Kế đến, tại các giải quan trọng của ngành công nghiệp game như Game Developers Choice Awards, Interactive Achievement Awards - IAAs, Interactive Entertainment Association Australia - IEAA và G.A.N.G Awards, trò chơi này cũng đã nhanh tay "ẵm gọn" các giải thưởng quan trọng. Điển hình, tại giải hàng năm IAAs lần thứ 10 diễn ra trong khuôn khổ sự kiện D.I.C.E. 2007 (6-9/2/2007), Gears of War đã vượt qua nhiều đối thủ đáng gờm khác để giành lấy danh hiệu cao quý nhất là giải "Game xuất sắc nhất" năm 2006, cũng như các giải khác như "Game có phần thể hiện của nhân vật nam xuất sắc nhất", "Game sôi động nhất", "Game có phần chỉ đạo nghệ thuật xuất sắc nhất", "Game có mục chơi online xuất sắc nhất", "Game có hiệu ứng đồ xuất sắc nhất", "Game hành động - phiêu lưu xuất sắc nhất" và "Game console xuất sắc nhất".

Gần đây nhất, tại lễ công bố và trao giải thưởng Game Developers Choice Awards lần thứ 7 diễn ra vào tối 7/3 trong khuôn khổ hội nghị các nhà phát triển game 2007 (Game Developers Conference 2007), một lần nữa Gears of War đã đưa Microsoft lên bục vinh quang với 3 giải thưởng quan trọng là "Game xuất sắc nhất trong năm", "Game có công nghệ xuất sắc nhất" và "Game có hiệu ứng nghệ thuật xuất sắc nhất".

Đặc biệt, Gears of War còn giành chiến thắng tuyệt đối trong cuộc bình chọn do website chuyên bán đĩa trò chơi GameFly thực hiện với 200.000 khách hàng của website này tham gia đoạt danh hiệu "Game hay nhất năm 2006" và "Game Xbox 360 hay nhất".

Gears of War sẽ có mặt trên PC

Trong lần trả lời phỏng vấn gần đây với tạp chí TeamXbox, ông Mark Rein, phó chủ tịch Epic Games đã xác nhận tin đồn về việc trò chơi Gears of War (Xbox 360) sẽ có mặt trên PC nhưng không nói rõ vào thời điểm nào.

Ông Rein cho biết, cuối cùng Epic sẽ mang Gears of War lên vùng đất PC nhưng "tôi chỉ không biết là khi nào mà thôi". Theo Rein, thách thức lớn nhất để một game từng được thiết kế riêng biệt cho console là làm sao "có thể tận dụng triệt để từng ưu điểm nhỏ của console và cùng lúc thực thi nhiều tác vụ hơn để khai thác sức mạnh của hệ thống" và làm cho game này chạy tốt trên máy tính có cấu hình phù hợp.

BioShock lại gặp hạn

Tháng trước, giới hâm mộ dòng game bắn súng đã rất thất vọng khi hay tin BioShock sẽ thiếu đi tính năng chơi multiplayer. Ngay đầu tháng 3 này, 2K Games lại đội thêm một gáo nước lạnh nữa vào những ai đang nóng lòng chờ đợi game này khi một bản tin trên trang chủ của hãng phát hành cho hay sẽ dời ngày phát hành game sang tận tháng 8 thay vì tháng 6 như dự kiến. 2K Games không giải thích nguyên nhân trì hoãn, thậm chí không đề cập gì đến thông tin phát hành trước đó (tháng 6/2007).

Nintendo DS chiếm ưu thế tại Nhật Bản

Theo một bản tin trên Bloomberg.com trích dẫn lại số liệu báo cáo do tờ nhật báo Nikkei thực hiện, Sony đã bán được tổng cộng 5 triệu chiếc PSP tại Nhật Bản tính đến cuối tháng 1 vừa qua so với thành tích 14,4 triệu chiếc DS mà Nintendo đạt được vào cuối năm 2006. Theo Howard Stringer, CEO của Sony, hãng đang phải đương đầu với tình trạng sụt giảm lợi nhuận vì việc giảm giá bán PS3 cũng như doanh số từ PSP không như mong đợi. Ông cho rằng Sony đang đánh mất thị phần của mình vào tay Nintendo DS, máy chơi game cầm tay có khả năng hấp dẫn người dùng bởi sự trợ giúp của một màn hình cảm ứng siêu nhạy và các game thể hiện tính tương tác cao, chẳng hạn trò huấn luyện thú cưng ảo Nintendog.

Cũng tại đảo quốc này, theo công ty nghiên cứu thị trường Enterbrain, tính đến ngày 25/2/2007 đã có 1,69 triệu chiếc Wii được tiêu thụ, PS3 là 700.747 chiếc. Như tại nhiều thị trường khác, khách hàng Nhật bị hấp dẫn bởi mức giá rẻ hơn của Wii - chỉ bằng một nửa so với phiên bản PS3 đĩa cứng 20GB (499USD) - và bộ điều khiển không dây độc đáo.

TIN TỪ MONSTER MADNESS

SouthPeak Games cho biết, trò chơi bắn súng từng được hãng này hứa hẹn phát hành vào giữa tháng 4 năm nay (17/4) là Monster Madness: Battle for Subburbia sẽ có mặt vào ngày 15/5 sắp tới. Trò chơi vẫn được phát hành cho PC và Xbox 360, hỗ trợ chế độ chơi multiplayer 4 người (phiên bản Xbox 360 hỗ trợ 16 người chơi qua Xbox Live).

LEGO QUAN TÂM GAME TRỰC TUYẾN

Tập đoàn đồ chơi trẻ em hàng đầu thế giới Lego công bố họ bắt đầu hợp tác với NetDevil để tạo ra các game nhiều người chơi trực tuyến (MMOG) mới cho cộng đồng Lego. Một quan chức cao cấp của Lego cho biết họ đang phát triển những cách thức mới và hấp dẫn để trẻ em tương tác với thương hiệu Lego bởi vì trẻ em ngày càng dành nhiều thời gian hơn để online. Theo Scott Brown, chủ tịch NetDevil, chơi trò chơi xếp hình Lego và phát triển các trò chơi này trở thành một thế giới trực tuyến đều là những công việc thú vị.

WOW THẲNG TIẾN

Sau đúng 1 tháng xuất hiện, bản mở rộng The Burning Crusade của trò chơi nhập vai trực tuyến nhiều người chơi World of Warcraft đã tạo nên một kỷ lục mới với hơn 3,5 triệu bản được tiêu thụ trên toàn thế giới. Đóng góp vào thành tích này là thị trường Bắc Mỹ với 1,9 triệu bản, châu Âu 1,6 triệu bản và tại Úc là hơn 100.000 bản. Ngoài ra, The Burning Crusade cũng đã được phát hành tại New Zealand, Thái Lan, Singapore, Malaysia và Hàn Quốc.

TONY HAWK LƯỚT VÁN TRÊN PS2

Activision cho biết bên cạnh phiên bản trên Wii và DS trước đây, trò chơi Tony Hawk's Downhill Jam sẽ có mặt trên PS2 ngay trong mùa xuân này. Phiên bản trên PS2 sẽ giống bản game gốc, bổ sung vào đó 4 cảnh chơi đơn, 3 chế độ chơi multiplayer và 3 nhân vật mới.

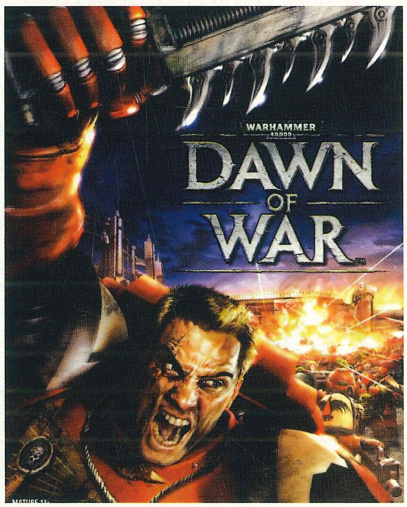
GIẢI TENNIS MỚI TRÊN PC

Từ giữa tháng 3/2007, Aspyr đã tung ra thị trường trò chơi đánh tennis Top Spin 2 dành cho những tín đồ của môn thể thao này trên PC. Game cho phép người chơi tham gia vào gần như tất cả giải đấu chuyên nghiệp của làng quần vợt thế giới với 24 tay vợt hàng đầu hiện nay. Top Spin 2 hỗ trợ chơi multiplayer cùng lúc 4 người trên một máy tính, hoặc 2 người thông qua mạng LAN hay Internet.

Cũng liên quan đến tennis, trò chơi Smash Court Tennis 3 của Bandai Namco sẽ được phát hành cho PSP vào quý 3 năm nay. Phiên bản thứ 3 này sẽ quy tụ 15 tay vợt hàng đầu thế giới hiện nay như Rafa Nadal, Rogers Federer và Justine Henin. Ngoài ra trò chơi sẽ hỗ trợ phần chơi mạng qua Ad-Hoc Wireless và Game Sharing (cho phép game thủ thưởng thức phần chơi mạng cùng với bạn chơi khác qua một bản copy).

WARHAMMER THỌ ĐẾN NĂM 2013

THQ cho biết vừa đạt được thỏa thuận với Games Workshop để khai thác dòng game chiến thuật thời gian thực Warhammer 40,000 đến năm 2013, điều này đồng nghĩa với việc THQ đủ điều kiện mở rộng việc phát triển các tựa game Warhammer thể loại MMO mới. Ngoài ra, THQ cũng sở hữu quyền phát hành các tựa game dựa trên dòng game Gorkamorka và Necromunda của Games Workshop. Dịp này, THQ công bố Vigil Games đang phát triển tựa game Warhammer MMO đầu tiên.



EMPIRE EARTH MỞ RỘNG

Sau khi gặt hái được nhiều thành công với 2 phiên bản trước, trò chơi chiến thuật Empire Earth sẽ được tiếp tục phần thứ 3 do Mad Doc Software đảm nhận phát triển. Empire Earth III sẽ có nội dung tiếp nối phiên bản trước và cung cấp một gameplay dạng liên tục (continuous free-form gameplay), cho phép người chơi giữ lại các đơn vị quân sau mỗi màn. Theo dự kiến, game sẽ phát hành tại Mỹ vào mùa thu 2007.

PHIÊN BẢN MỚI CỦA PHANTASY STAR

Đại diện Sega cho biết Phantasy Star Universe Illuminas no Yabo sẽ có mặt trên Xbox 360 và PS3 vào cuối năm nay. Ngoài việc cập nhật thêm các bản đồ, nhân vật, vũ khí, chủng tộc mới..., người chơi có thể thưởng thức phiên bản này độc lập mà không cần bản đầu tiên.

MERCENARIES 2 SẼ CÓ MẶT TRÊN PC

Pandemic vừa cho biết họ đang phát triển trò chơi phiêu lưu - hành động Mercenaries 2: World in Flames cho 3 hệ máy khác ngoài PS3. Theo dự kiến, World in Flames sẽ đồng loạt tung hoành trên các mặt trận Xbox 360, PS2, PS3 và cả PC vào mùa mua sắm 2007. Với việc phát hành do EA Games đảm nhận, Mercenaries 2: World in Flames đã được chính thức công bố sẽ có mặt cùng lúc với các tựa game dành riêng cho PS3 khác như Assassin's Creed, Fatal Inertia, GTA IV và BladeStorm: The Hundred Years' War.

SEGA RALLY REVO TRỄ HẸN

Song song với việc giới thiệu các screenshot mới nhất cho trò chơi đua xe địa hành tính giờ Sega Rally Revo cho PS3, Xbox 360 và PC, hãng phát hành kiêm nhà phát triển Sega cũng đã cập nhật lại ngày phát hành cho trò chơi này. Theo đó, game sẽ được dời sang mùa thu 2007 thay vì đầu năm nay như thông tin tại hội chợ E3 2006.

QUAKE WARS CHỌN CONSOLE MỚI

id Software và Activision cho biết game hành động Enemy Territory: Quake Wars sẽ có mặt trên PS3 và Xbox 360 ngoài phiên bản PC đã được công bố trước đó. Phiên bản Xbox 360 sẽ do Nerve Software đảm nhận, trong khi Z-Axis sẽ đảm nhận bản dành cho PS3. Game sẽ hỗ trợ 16 người chơi qua tính năng online.

NINJA GAIDEN 2 SẼ CÓ MẶT TRÊN 360

Giám đốc phụ trách của Tecmo – Yosuke Hayashi tuyên bố rằng Ninja Gaiden Sigma sẽ không chuyển tiếp qua Xbox 360 như một số lời đồn đại trước đây. Tuy nhiên, ông cũng cho biết phiên bản thứ hai của trò chơi sẽ xuất hiện trên Xbox 360.

GUITAR HERO NHẬP CƯ NINTENDO

Sau khi công bố một phiên bản khác của Guitar Hero dành cho Xbox 360, mới đây Activision lại cho biết hãng này đang thực hiện hai phiên bản nữa của trò chơi dành cho Wii và Nintendo DS. Studio đảm nhận trọng trách trên sẽ là NeverSoft.

THÔNG TIN MỚI VỀ FINAL FANTASY XIII

Square Enix cho biết hệ thống chiến đấu (battle system) của Final Fantasy XIII sẽ do Toshiro Tsuchida đảm nhận. Tsuchida từng đảm nhận vai trò tương tự với Final Fantasy X và xêri Front Mission trước đây. Bên cạnh đó, hãng cũng tiết lộ hệ thống này sẽ có nhiều điểm tương đồng với Kingdom Hearts và chịu ảnh hưởng đôi chút từ các game bắn súng góc nhìn người thứ ba.

HOẠT ĐỘNG TRONG NƯỚC: XEM CHI TIẾT TẠI WWW.PCWORLD.COM.VN

NGÀY HỘI CNTT 2007 – ĐH MỞ TPHCM: CUỘC THI LẬP TRÌNH CHO THIẾT BỊ DI ĐỘNG

Nhằm thúc đẩy khả năng sáng tạo, đam mê tìm tòi của các bạn sinh viên, Khoa CNTT – ĐH Mở TpHCM tổ chức cuộc thi "Lập trình cho các thiết bị di động" trong khuôn khổ "Ngày hội CNTT 2007". Đối tượng tham gia cuộc thi không giới hạn trong sinh viên của trường mà mở rộng cho tất cả các bạn sinh viên tại TP. HCM (kể cả sinh viên không chuyên ngành CNTT). Các sản phẩm dự thi là những ý tưởng, thiết kế và lập trình ứng dụng hoặc trò chơi cho các thiết bị di động như điện thoại di động phổ thông (chạy được ứng dụng Java), ĐTDĐ chạy HĐH Symbian, PDA (PocketPC, Palm). Cuộc thi đánh giá rất cao phần ý tưởng và phần thiết kế chương trình, do đó, sản phẩm dự thi không bắt buộc phải là những sản phẩm hoàn thiện. Các chương trình đang thử nghiệm trên các phần mềm mô phỏng cũng được khuyến khích tham gia cuộc thi. Các ý tưởng và thiết kế chưa kịp được lập trình cũng có thể đăng ký tham dự. Các bài dự thi của thí sinh sẽ được đánh giá dựa trên các tiêu chí như tính khả thi, tính hữu ích (đối với ứng dụng) hay tính giáo dục (đối với trò chơi), tính độc đáo, mới lạ, hấp dẫn...

Thời gian nhận bài thi đến hết 16h00 ngày 16/04/2007 tại Văn phòng Khoa CNTT, phòng 202, 97 Võ Văn Tần, Q.3, TP. HCM. Mọi thông tin chi tiết khác, xin vui lòng xem tại *www.tinhocmo.net* hoặc liên hệ *tinhocmo@gmail.com*

ROK TOWN ĐẦU TIÊN ĐÃ ĐƯỢC KHAI TRƯƠNG

Ngày 10/03/2007, nhà phát hành VinaGame đã chính thức khai trương RoK Town đầu tiên của Việt Nam tại số 87 Trần Quang Khải, Q1, TP.HCM. Trong ngày khai trương RoK Town đã diễn ra nhiều hoạt động sôi nổi, mở đầu là màn múa lân vui nhộn, hào hứng. Nhiều hoạt động thi đấu game sôi động giữa các bang hội như các cuộc thi "Vòng đua sinh tử", thi thời trang RoK, "Trận chiến sống còn", và đặc biệt là "Vua diệt trùm siêu tốc"... được tổ chức luân phiên trong suốt 2 ngày 10 và 11/3. Ngoài ra, không khí càng thêm phần náo nhiệt với nhiều hoạt động ngoài game vui, bổ ích như "Thi kể chuyện RoK", "Chương trình giao lưu", "Trò chuyện giữa GM và các game thủ RoK dễ thương" và chương trình rút thăm trúng thưởng...

Mô hình RoK Town cũng chỉ mới xuất hiện lần đầu tại VN, chưa hề có mặt ở các lãnh thổ RoK khác của các nước. Với sự ra mắt RoK Town, nhà phát hành VinaGame muốn nâng cấp chất lượng dịch vụ chăm sóc khách hàng game thủ của mình qua một mô hình phòng máy mang phong cách RoK thân thiện, năng động. Dự kiến, đến cuối tháng 3/2007 sẽ có 2 RoK Town ở TP.HCM và 1 RoK Town ở Hà Nội được thành lập để tạo thành những địa điểm chơi game online thân thiện cho các bạn trẻ.

CỬU LONG TRANH BÁ TRAO GIẢI "TỨ HẢI GIAI HUYNH ĐỆ"

Hôm 6/3/2006, VinaGame đã công bố kết quả và trao giải thưởng cho chương trình "Tứ Hải Giai Huynh Đệ" dành cho game thủ của game Cửu Long Tranh Bá (CLTB). Giải "Tứ Hải Giai Huynh Đệ" với tổng giá trị giải thưởng lên đến 110 triệu đồng và diễn ra trong vòng 30 ngày (1/2-3/3/2007) do nhà phát hành game trực tuyến VinaGame phát động đã thu hút được hơn 20.000 game thủ từ mọi miền đất nước đăng ký tham gia. Kết quả chung cuộc, giải đặc biệt (xe máy Yamaha 135cc) là game thủ Trần Bá Thái Bảo (TP.HCM); giải nhất (ĐTDĐ Nokia N72) thuộc về game thủ Nguyễn Trọng Nhân (thị xã Bà Rịa); giải nhì (ĐTDĐ Motorola ROKR E2) thuộc về game thủ Nguyễn Tuấn Anh (TP.HCM) và giải ba (ĐTDĐ Sony Ericsson K750i) thuộc về game thủ Nguyễn Vũ Dũng (Hà Nội). Cửu Long Tranh Bá cũng đã trao các giải thưởng tuần là hàng chục ĐTDĐ Nokia N72 black, Motorola ROKR E2 và Sony Ericsson K750i. Cùng với chương trình này, Cửu Long Tranh Bá cũng đang nỗ lực cập nhật những tính năng mới độc đáo như Trang Viên Đại Chiến, bản đồ Bắc Hải Băng Cung, Song Long Quyết, chuyển chức trách lần 2... để đáp lại sự tin tưởng và mong đợi của các game thủ.

SUPER DANCER ONLINE CHÍNH THỨC RA MẮT TẠI VIỆT NAM

Sáng 1/3/2007, tại TP.HCM đã diễn ra lễ ký kết hợp tác phát triển dịch vụ Game Online giữa công ty Điện Toán và Truyền Số Liệu Việt Nam (VDC) và Netgame Asia. Nhân dịp này, Super Dancer Online chính thức ra mắt tại Việt Nam. Theo đó, Netgame Asia sẽ cung cấp toàn bộ nội dung trò chơi trực tuyến thông qua cổng thông tin trực tuyến duy nhất được gọi là LIVE! World, còn phía VDC sẽ cung cấp cơ sở hạ tầng và hỗ trợ hệ thống mạng. Sự hợp tác này cho phép Netgame Asia sử dụng hạ tầng có sẵn của VDC để phát triển các game của LIVE! World. LIVE! World là nơi người chơi có thể tự tạo nhân vật và trò chuyện với bè bạn thông qua hệ thống tin tức thời 3 chiều (3D Instant Message), nhảy múa và tận hưởng các bài hát thịnh hành nhất. Đây còn là thế giới chung cho các dịch vụ trực tuyến thời thượng: blog, album ảnh, forum... Super Dancer Online là một thể loại game nhảy mang tính giải trí cao, ngoài việc sử dụng bàn phím đơn thuần, người chơi còn có thể kết nối thảm nhảy để thể hiện các nhịp điệu sôi động. Theo ông Trương Hoài Trang - giám đốc VDC2, sự hợp tác chiến lược này sẽ mang đến cho khách hàng những bước đột phá về phong cách thưởng thức game tại Việt Nam..

KOEI CÔNG BỐ MUSOU OROCHI

Koei và Omega Force cho biết đang cùng nhau thực hiện Musou Orochi, game hành động nhập vai được xem là sự kết hợp giữa Dynasty Warriors (Shin Sangoku Musou) và Samurai Warriors (Sengoku Musou). Điểm hấp dẫn của Musou Orochi là cho phép người chơi tạo một nhóm gồm ba nhân vật khác nhau và người chơi có thể điều khiển xen kẽ các nhân vật trên qua thao tác bằng phím R3.

CLOVER SÁT CÁNH RESIDENT EVIL 5

Phó giám đốc tiếp thị của Capcom, ông Charles Bellfield cho biết 80 nhân viên cũ của Clover Studio sẽ gia nhập đội ngũ phát triển Resident Evil 5 của hãng này, trong đó có cả cựu giám đốc Clover Studio, Jun Takeuchi.

TÍNH NĂNG MỚI CHO XBOX 360

Microsoft vừa cập nhật bản sửa lỗi mới về vấn đề bảo mật cho Xbox 360, cho phép người chơi có thể chạy các phần mềm do họ tự viết dành cho console (Xbox 360). Đặc biệt, bản sửa lỗi mới này được tích hợp sẵn trong các game Xbox 360 mới được phát hành sau thời điểm kể trên và có khả năng tự động cài đặt khi người chơi vận hành game.

Từ văn hóa Internet đến văn hóa game

Đào tạo phát triển game là bước đệm cho thị trường "tỉ đôla".

Một chuyên gia cấp cao về game của Ấn Độ đang làm việc tại VN cho rằng, hiện tại nước ta chỉ đạt tầm "văn hóa Internet" (Internet culture) chứ chưa đạt đến mức "văn hóa Gaming (VHG)" (Gaming culture). Ông giải thích VHG nghĩa là có nhiều trung tâm chỉ chuyên phục vụ về game, chứ không như hiện tại: "Nếu bạn vào một quán Internet trên đường Trần Quang Khải, TP.HCM, bạn sẽ thấy người thì đọc email; người thì duyệt web; người chơi game; người chat webcam... Đó chỉ là văn hóa Internet".

Hơn nữa, VHG còn phải kể đến sự xuất hiện của các hãng phát hành và sản xuất game, những lễ trao giải tôn vinh các hãng phát hành và sản xuất game. Vì ngành công nghiệp game được đánh giá không kém ngành điện ảnh, thậm chí còn đạt doanh số cao hơn. Nói một cách chắc chắn, VHG sẽ xuất hiện và phát triển ở VN nếu như nước ta hình thành một thị trường game mạnh mẽ, trị giá nhiều tỉ đôla.

Tuy nhiên, cái gọi là thị trường tỉ đôla không dễ dàng mà có một sớm một chiều. Mặc dù trong 2006, Nhà Nước cũng đã công nhận game thuộc ngành công nghiệp nội dung số - một hướng phát triển tiềm năng của kinh tế VN, nhưng còn tồn tại nhiều mâu thuẫn trong việc quản lý game, nào là "Game thuộc lĩnh vực văn hóa, viễn thông-Internet hay CNTT...?", hay "Hỗ trợ các doanh nghiệp game ra sao?", "Hạn chế 5 giờ chơi/ngày đã hợp lý chưa?"... Trong buổi họp mặt đầu năm của giới CNTT-TT Việt Nam năm 2007 tổ chức ngày 16/3/2007 tại TP.HCM, thứ trưởng Bộ BC-VT Nguyễn Minh Hồng đã nói với các doanh nghiệp CNTT rằng ông "sẵn sàng lắng nghe" mọi ý kiến đóng góp về chính sách CNTT nói chung và game nói riêng. Tuy nhiên, trong hoàn cảnh đó, khu vực tư nhân năng động vẫn mạnh dạn đầu tư cho game mà điều đáng kể nhất trong tháng này là việc mở ra chương trình Game Developer của NIIT Việt Nam. Vậy chương trình này có ý nghĩa như thế nào?

Ông Ngô Trọng Vỹ - tổng giám đốc công ty cổ phần Thế Giới Ảo (CyberWorld): Dù làm bất cứ vị trí nào trong ngành game, cũng cần phải có đam mê.

Trước hết, nhờ vào những chương trình đào tạo nhân lực về game mà các công ty game sẽ giảm được gánh nặng về nhân sự. Ông Phùng Việt Hưng, Studio Manager của GameLoft (GL) tại Việt Nam cho biết: "Đầu năm 2006, nhân sự của GL tại VN chỉ có 60 người, hiện giờ là trên 100 người và con số này sẽ còn tăng hơn nữa". Vì GameLoft là một nhà phát triển độc lập (Independent Developer), đảm nhận từ khâu phát triển đến phát hành, ông Hưng cho rằng nhu cầu về nhân sự không có dấu hiệu giảm. VN sẽ cần đến các chuyên viên trong lĩnh vực Q&A (test game) và Producer (điều phối dự án). Chia sẻ cùng quan điểm, ông Ngô Trọng Vỹ - tổng giám đốc công ty cổ

Chương trình đào tạo chuyên viên lập trình game đầu tiên tại Việt Nam

Ngày 1/3/2007, học viện CNTT NIIT Việt Nam đã tổ chức họp báo công bố chương trình đào tạo "Chuyên Gia Lập Trình Game - Game Developer", sẽ triển khai tại 14 trung tâm NIIT trên toàn quốc. Việt Nam là quốc gia thứ 2 sau Trung Quốc được NIIT đưa chương trình đào tạo Lập Trình Game chính quy, chuyên nghiệp vào giảng dạy và đây cũng là khóa đào tạo đầu tiên về lĩnh vực này tại Việt Nam. Chương trình Game Developer sẽ kéo dài trong 2 năm với 4 học kỳ, toàn bộ khoá học sẽ sử dụng giáo trình gốc bằng tiếng Anh của NIIT Ấn Độ. Kết thúc khóa đào tạo, học viên sẽ được nhận 2 văn bằng là Honors Diploma in Game Development (sau năm thứ 1) và Professional Diploma in Game Development (sau năm thứ 2). Toàn bộ khóa học sẽ nhận được sự hỗ trợ và ưu tiên tuyển dụng từ các công ty như GameLoft, Thế Giới Ảo, VinaGame... Sau khi tốt nghiệp, học viên có thể đảm nhận các vị trí như Game Developer, Game Artist, Story Artist, Sound/Video Artist, Game Art Modeler, Animator 2D/3D và Game Engine Programmer tại công ty sản xuất game trong nước.

phần Thế Giới Ảo (CyberWorld), trong lĩnh vực phát triển các trò chơi trực tuyến, trước tiên VN cần mua bản quyền, sau đó bản địa hóa (localize) game mà trước tiên là ngôn ngữ (Việt hóa), tiếp theo đến phần đồ họa (trang phục) rồi tới cách chơi (gameplay). Điển hình, TGA muốn localize các items, trang phục trong trò chơi Vua Bóng Đá (Extreme Soccer Online) cho phù hợp với VN, do đó cần nhiều chuyên viên kinh nghiệm cũng như có kỹ năng, đặc biệt là lĩnh vực đồ họa. Đa phần nhân sự đang làm các công việc này tại CyberWorld đều được đào tạo trong công ty (train-in-home) là chính.

Một chuyên gia cao cấp về game của Ấn Độ nhấn mạnh, ngành phát triển game chia làm 2 mảng rõ rệt: thị trường nội địa hay địa phương và thị trường quốc tế. Một đội ngũ nhân lực game mạnh mẽ - thực hiện công việc sản xuất hay bản địa hóa game - sẽ đảm bảo cho VN phục vụ tốt thị trường trong nước và từ đó làm bàn đạp để vươn ra thế giới. Đây là kinh nghiệm của ngành game Trung Quốc trong 5 năm qua. Thị trường nội địa chính là một phần đáng kể của miếng bánh tỉ đôla. Và trước hết, trước khi VN có được game theo cốt truyện và hệ thống nhân vật của VN, được thiết kế luật chơi (designed) bởi chuyên gia VN hay thậm chí được xây dựng trên engine của VN, thì chúng ta cần có những người thợ cơ bản - các chuyên viên phát triển game (game developer). Đây là mấu chốt để hình thành dần một "hệ sinh thái" (ecosystem) bao gồm nhiều chủ thể của một ngành công nghiệp game năng động.

PHI QUÂN - ANH KHOA

Giảng viên Việt Nam đủ sức đào tạo phát triển game

Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Vũ Quốc Việt Nam, giám đốc NIIT Việt Nam xung quanh chương trình Game Developer.

Lập trình viên về game đòi hỏi phải có phẩm chất gì?

Họ nên là những người biết chơi game. Hơn thế nữa, họ nên có tình yêu game. Nếu muốn trở thành những nhà thiết kế game thì họ còn cần nhiều khả năng thiên phú khác. Có thế họ mới tham gia tốt vào ngành game được.

Vậy chương trình này chủ yếu đào tạo người lập trình game hay thiết kế game?

Chương trình này đào tạo người lập trình game và thiết kế đồ họa. Tuy nhiên, chương trình chưa đào tạo các chuyên gia thiết kế game, bao gồm thiết kế luật chơi, concept art... mặc dù các khái niệm này đều được giảng dạy theo giáo trình.

Ông có thể cho biết về kế hoạch hợp tác thực tập giữa NIIT VN và các công ty game tại VN?

Có khá nhiều học viên đã tốt nghiệp các khóa chuyên viên lập trình quốc tế của NIIT Việt Nam khoảng 2 năm trước hiện đang làm việc cho các công ty game trong nước. Chúng tôi cam kết sẽ nỗ lực tối đa trong việc tạo điều kiện cho các học viên được thực tập trong các công ty game tại VN. Chương trình Game Developer sẽ mở đồng loạt tại các địa phương mà có sự hiện diện của các công ty game như HN, TPHCM, Cần Thơ...

Ông có thể cho biết về đội ngũ giảng viên của chương trình này?

Hiện nay, giáo viên trong lĩnh vực CNTT nói chung đang rơi vào tình trạng thiếu hụt nghiêm trọng, nói chi đến giáo viên chuyên dạy về lập trình game. NIIT sử dụng giáo viên cơ hữu và khuyến khích các giáo viên trẻ, rành về lập trình và hệ thống phần mềm đồng thời hiểu biết và đam mê game tham gia khóa đào tạo giảng viên game do NIIT tổ chức, do chính tác giả của giáo trình game NIIT Ấn Độ là ông Ravi Sharma giảng dạy trong nhiều tuần. Các giảng viên của NIIT tiếp thu rất tốt các kiến thức và chúng tôi đảm bảo đào tạo hiệu quả. Dự kiến trong quá trình đào tạo Game Developer, học viên sẽ được tham dự các chuyên đề do chính chuyên gia của các công ty game đang hoạt động trong nước chủ trì.

Ký sự kim nguyên bảo

Bạn sẽ không bán rẻ đồng tiền mình bỏ ra khi bước vào Thế Giới Hoàn Mỹ

Tôi giật mình: "Sao mình hoang phí thế!". Tôi vừa tiêu hết đến 100.000 ngân lượng! Ly cà phê đá 5000 đồng sáng nay chợt ngon hơn mọi ngày. Đã hơn 1 tuần rồi kể từ khi tôi mua tờ tạp chí Thế Giới Game (TGG) tháng 3 và thấy bên ngoài có thẻ khuyến mãi trò chơi trực tuyến Thế Giới Hoàn Mỹ (TGHM). Sau khi đọc hết cuốn TGG, tôi tò mò cào và nạp thẻ. Và cũng chính từ ngày hôm ấy, tôi đã bắt đầu cuộc sống của một kiếm khách trong Kiếm Tiên Thành (server Chu Tước) với 10 Kim Nguyên Bảo (KNB) trong tay.

Bạn nghĩ tôi đã làm gì với 10KNB? Tôi đã mua những gì có thể: một cái phù mana 2KNB, 1 con hình nhân thế mạng (không làm mất điểm kinh nghiệm khi chết), 40 cục Chi Phương (CP), 20 viên Sinh Thiết (ST), 40 cuộn Miên Tuyến (MT)... Loáng cái hết sạch KNB. Ấy vậy mà trong tay tôi chưa có bao nhiêu ngân lượng (NL) cả. Vậy mà Quang Minh DEC lại nói những thứ trong túi càn khôn là kỳ trân, dị bảo. Tôi cần NL chứ không cần KNB - mọi thứ xung quanh tôi như vũ khí, áo giáp, thú cưng, đồ phi hành, thời trang... chỉ bán bằng NL.

Vậy 1 KNB trị giá bằng bao nhiêu NL? Câu hỏi đặt ra khi tôi làm nhiệm vụ Thợ Rèn. Nhiệm vụ này đòi hỏi phải có 20.000NL để mua cuốn sách thợ rèn trong khi tôi đến gần level 10 rồi mà mới chỉ "cày được" khoảng 5.000NL. Câu hỏi này càng "nhức nhối" khi đứa bạn cho tôi cái thẻ của nó (nó cũng mua TGG mà). Tôi sẵn sàng bán rẻ KNB để lấy NL làm nhiệm vụ. Nhưng bán với giá bao nhiêu?

Dĩ nhiên, tôi đã lên diễn đàn hỏi mọi người. Trong game, tôi cũng hỏi. Họ cho tôi biết 1KNB=15.000-18.000NL. Vậy là 10KNB của mình cũng giá trị ghê! Tuy nhiên, kinh nghiệm từ hồi chơi Lineage II đã dắt tôi ra... chợ. Bà con đang bán vật liệu (Sinh Thiết, Chi Phương, Miên Tuyến) với giá "cắt cổ" - toàn 2.300NL/cục. Vậy 10 cục sinh thiết theo giá chợ trời khoảng 23.000NL. Nhưng mà 1 KNB của tôi lại

mua được 20 Sinh Thiết! Vậy phải chăng 1 KNB bằng 2x23.000 hay 46.000NL, không phải 18.000 như người ta thường nói?

Dĩ nhiên điều đó hoàn toàn có thể xảy ra nếu khách hàng của bạn chịu mua với mức giá đó. Tuy nhiên, tôi muốn biết mức giá mà nếu bán là mọi người nhảy vào mua ngay vì tôi đang cần NL nhanh chóng. Sau vài giờ ngẫm nghĩ tôi đã xác định 1KNB=40.000NL. Nghe tôi giải thích nhé.

Để làm nghề may hay rèn vũ khí, người chơi rất cần sợi MT và chất dầu CP. Với 1KNB, ta có thể mua 40MT hay CP. Nếu như đem ra chợ bán MT với giá 1.000NL/cuộn thì rất nhanh ta sẽ có 40.000NL từ 1KNB. Giá 1.000NL rất rẻ so với thị trường nên bán giá này chẳng bao lâu sẽ hết hàng.

Đây là 1 bí quyết đảm bảo hòa vốn giá trị KNB của tôi; có nghĩa là tôi không dùng tiền VND mua KNB để rồi mua vật liệu bán kiếm lời. Mức giá 1KNB=40000NL là mức giá xứng đáng cho đồng tiền mà bạn bỏ ra để chơi TGHM. Nếu bạn muốn lời nữa, bạn có thể bán CP, MT với giá trên 1.000. Thực tế, các món vật liệu này đa số được bán với giá trên 2.000. Tôi cũng phát hiện rằng dường như không chỉ mình tôi biết. Trên kênh chat thế giới, không ít người rao mua KNB bằng NL để rồi sau đó dùng KNB mua vật liệu và bán lại với giá cao. Dĩ nhiên, cũng có những người ở tỉnh xa chưa có điều kiện nạp thẻ nên họ buộc phải mua KNB bằng NL trong game. Nhưng đến giờ phút này, vẫn còn nhiều người nghĩ 1KNB trị giá 20k và thậm chí nạp thẻ xong rồi lại bán đi với tỷ giá rẻ

Làm giàu không khó

Người mới chơi phần lớn còn chưa hiểu nhiều về game, thường hay lâm vào cảnh nghèo khó. Với kinh nghiệm đã chơi từ phiên bản của Trung Quốc và giai đoạn Close Beta của Việt Nam, một số cao thủ đã chia sẻ vài điểm mấu chốt sau đây, với hy vọng giúp được mọi người nhanh chóng vượt qua giai đoạn khó khăn, khám phá vẻ đẹp của game online số một Trung Quốc.

Tích tiểu thành đại. Đánh quái rơi ra tiền là nguồn cơ bản, dù số tiền không được lớn nhưng có thể tích tiểu thành đại. Các đồ vật rơi ra, dù không dùng, thậm chí có vẻ không hữu ích cũng có thể phân giải thành thạch làm bùa tăng sức tấn công, phòng thủ hay bán đi để thu lại kha khá tiền. Vì vậy, hãy nhặt tất cả những món đồ, phân loại để quyết định hướng sử dụng.

Phi thương bất phú. Mở cửa hàng là một phương thức quan trọng để duy trì nguồn tiền "lưu động" và cũng là phương thức chủ yếu để làm giàu nhanh chóng. Bất luận là đồ mà lớp nhân vật của mình không dùng được hay những đồ thải ra khi lên cấp độ đều có thể đem bán trên thị trường. Nhưng để bán được nhiều, bán được nhanh và mau hết hàng thì bạn phải đưa ra mức giá hợp lý. Có lẽ bạn nên bỏ ra chút ít

mạt bằng 20.000NL. Chẳng hạn, việc bán bùa hoàng kim giá 200k/cái chính là một kiểu bán rẻ KNB với giá 20.000NL/KNB. Trong TGHM, KNB là món hàng đắt khách nhất, thậm chí mạnh hơn cả đồng VN. Vì có những lúc bạn có tiền VND cũng không mua được đồ trong túi càn khôn.

Như vậy, bạn đã biết vì sao tôi giật mình sau khi uống xong ly cà phê sáng nay. Năm ngàn đồng Việt Nam tương đương 5KNB, trị giá tối thiểu 100.000NL trong game.

Với bài viết này, tôi mong muốn người chơi có cái nhìn đúng đắn và thực tế hơn về giá trị của KNB trong TGHM. Thế giới của MMORPG cũng như đời thực, có người giàu kẻ nghèo. Nhưng "người giàu cũng khóc" nếu không biết tiêu tiền hợp lý. Còn kẻ nghèo sẽ khó mãi nếu không biết sáng tạo tùy theo hoàn cảnh. Hơn nữa, tôi không nghĩ TGHM là game chỉ dành cho kẻ có tiền như vài game thủ nói. Với "nguồn cung" nguyên vật liệu dồi dào từ túi càn khôn của Quang Minh DEC, game thủ đỡ nhức đầu trong tính toán và ít chịu sức ép về giá cả thị trường lên xuống đột ngột như trong nhiều MMORPG khác. Cũng chính nhờ điều đó, chúng ta mới có thể khẳng định tối thiểu 1 KNB trị giá 20.000NL nếu bạn cần tiền gấp. Tuy nhiên, nếu có thời gian ngồi bán vật liệu, 1KNB phải trị giá tối thiểu 40.000 NL. Tôi đã mất 20KNB để có bài học này. Mong các bạn sau khi đọc bài viết này sẽ biết khai thác đồng tiền của mình hiệu quả hơn trong TGHM. Năm mới, cung hỷ phát tài!

YÊN KHÊ

thời gian để nghiên cứu thêm trên kênh Mua-Bán, chắc chắn bạn sẽ biết thêm nhiều thông tin có lợi. Hãy chăm chỉ và để ý, khi đó bạn sẽ biết được đồ gì là cần thiết với ai - cách giúp bạn luôn thu được số tiền lớn nhất.

Sưu tập hàng "độc". Trong "Thế Giới Hoàn Mỹ", nhiệm vụ vô cùng phong phú, ngoài phần thưởng nhiệm vụ là điểm kinh nghiệm và tiền, còn có rất nhiều nhiệm vụ nhận được các đá quý huyết hồn và khuôn vũ khí, giáp trụ hoàng kim... Các món hàng độc như đồ 3 sao 3 lỗ, hoàng kim, các pet bảo đảm luôn lọt vào mắt xanh của những người chơi TGHM khi họ có tiền.

Thế Giới Hoàn Mỹ của cộng đồng Việt Nam

Một chủ thể giữ vai trò tác động đối với giá trị của KNB chính là nhà phát hành trò chơi TGHM. Thế Giới Game đã phỏng vấn ông Nguyễn Vĩnh Cường - Phó GĐ Quang Minh D.E.C.

Ông có thể cho biết về quá trình gặp gỡ và hợp tác giữa Quang Minh DEC và Beijing Perfect World? Phiên bản TGHM được phát hành tại VN có gì khác biệt với bản ở Trung Quốc?

TGHM được Quang Minh DEC phát hiện khi đang để ý tìm kiếm 1 sản phẩm game online tốt đưa vào thị trường Việt Nam. Và chúng tôi đã thực sự bị chinh phục khi thấy TGHM liên tục nằm ở vị trí top 3 game ăn khách nhất 5 tháng liền trên mạng bình chọn của China Joy. Quyết định đi đến đàm phán với phía Beijing Perfect World trở thành quyết tâm khi lãnh đạo Quang Minh DEC nhận được các báo cáo của các tester chơi thử TGHM. Đây thực sự là một game MMORPG rất xuất sắc, có nhiều chức năng đặc biệt thú vị và phù hợp với văn hóa, thị hiếu, hạ tầng công nghệ của Việt Nam.

Bản TGHM Việt Nam về cơ bản hoàn toàn giống với phiên bản Trung Quốc, chỉ khác 1 số món đồ tại TGHM Việt Nam đã được đặt giá thấp hơn để phù hợp với túi tiền của game thủ Việt Nam.

Về mặt kỹ thuật, ông có thể cho biết TGHM đã được xây dựng dựa trên công nghệ gì không?

Beijing Perfect World đã tự xây dựng Engine 3D (phần nhân của game) trong 3 năm với tên gọi Element 3D Engine và TGHM ra đời dựa trên Engine đó. Ưu điểm của hệ thống này là yêu cầu máy tính cấu hình không quá mạnh, đặc biệt hệ thống game server (phần mềm máy chủ) chạy trên nền *NIX rất ổn định. Đây là game duy nhất tại Việt Nam hiện nay không cần phải bảo dưỡng máy chủ định kỳ.

TGHM là 1 game rất đặc biệt, nhất là ngay từ giai đoạn Open Beta, nhiều bạn trẻ trong và ngoài nước đã bỏ tiền túi ra để nạp thẻ để đúc đồ, mua đồ phi hành, thú cưỡi v.v. Tại sao hệ thống thanh toán bằng SMS vẫn chưa hoạt động?

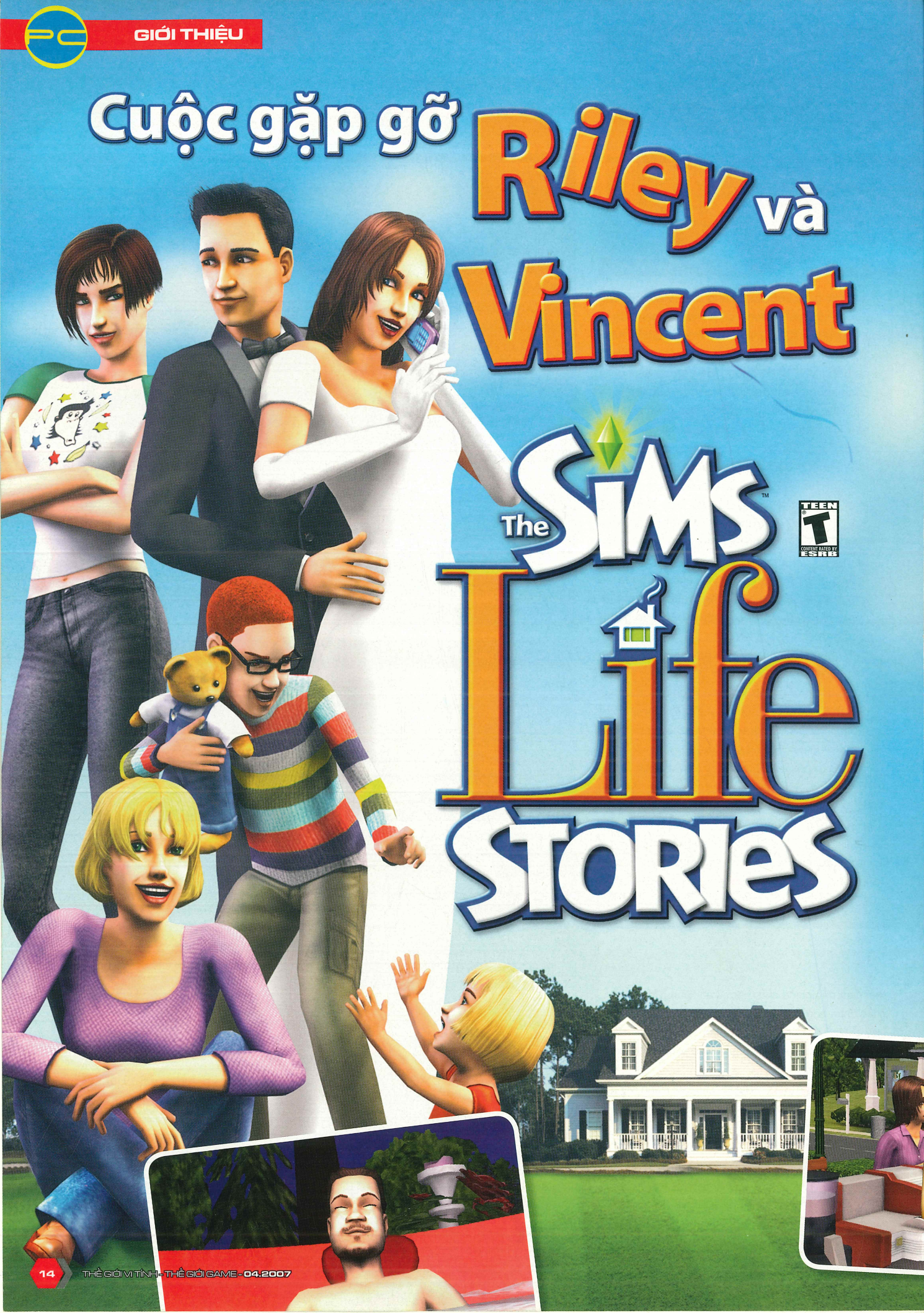
TGHM là trò chơi được phát hành dưới hình thức miễn phí và bán các món đồ hỗ trợ thêm cho game thủ (thu phí bằng các dịch vụ gia tăng). Do quá trình Open Beta của TGHM không xóa thành tích của người chơi nên Quang Minh DEC quyết định cho thử nghiệm ngay lập tức hệ thống nạp Kim Nguyên Bảo này nhằm có các chính sách về giá cả, cũng như chủng loại, số lượng đồ vật được cung cấp tốt hơn cho giai đoạn sau Open Beta, hệ thống này được gọi là "Túi Càn Khôn". Hiện nay, các món đồ trong Túi Càn Khôn game thủ chỉ có thể mua bằng cách sử dụng thẻ trả trước (thẻ cào). Hệ thống SMS chưa được kích hoạt do còn vài bất cập như tính phí sử dụng hạ tầng viễn thông, vấn đề bảo mật (spam tin nhắn). Chúng tôi đang hợp tác với các nhà cung cấp dịch vụ di động (MobiFone, Vinaphone, Viettel v.v.) giải quyết triệt để những bất cập và dự kiến sử dụng hình thức nạp tiền qua SMS vào tháng 4/2007.

Mỗi server của TGHM chứa được bao nhiêu người chơi cùng lúc và có dịch vụ chuyển account từ server này sang server khác không?

Một cụm máy chủ của Thế Giới Hoàn Mỹ bao gồm rất nhiều máy chủ thành phần, đều chạy trên nền hệ điều hành *NIX đã được tối ưu cho riêng Engine Element nên năng lực phục vụ rất cao. Cùng với đường truyền 1Gbps do VDC cung cấp, 1 cụm máy chủ của Thế Giới Hoàn Mỹ có thể phục vụ tới 10.000 người cùng lúc (gấp 2 lần các game thông thường). Sau khi có được cộng đồng khách hàng nhất định, Thế Giới Hoàn Mỹ sẽ mở thêm các chức năng mới trong đó có chức năng chuyển nhân vật qua lại giữa các máy chủ để phục vụ tốt hơn nhu cầu của các bạn chơi game; đồng thời cũng để phục vụ cho 1 sự kiện rất trọng đại mà Thế Giới Hoàn Mỹ Việt Nam và các quốc gia khác đang theo đuổi mang tên "Thập Quốc Hỗn Chiến".

Cuộc gặp gỡ Riley và Vincent

The Sims Life Stories



THE SIMS LIFE STORIES	
PHÁT HÀNH	EA Games
PHÁT TRIỂN	Maxis
THỂ LOẠI	Mô phỏng
NGÀY PHÁT HÀNH	06/02/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,4GHz, RAM 256MB, VGA 32MB, HDD 2,7GB, Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 128MB
CẤU HÌNH THỬ NGHIỆM (MTXT)	Intel Core Duo 1,83GHz, RAM 1024MB, VGA 256MB ATI Mobility Radeon X1400

Cũng như những con người và gia đình trong xã hội thực, cuộc sống trong The Sims Life Stories không khác tí nào! Ngoài công việc hằng ngày, bạn cũng cần chăm lo cho nhân vật của mình những thứ nhỏ nhặt nhất trong cuộc sống, từ vui chơi, giải trí, rèn luyện cơ thể cũng như trau dồi kỹ năng...

The Sims Life Stories (LS) - một tác phẩm mới toanh của gia đình The Sim vừa ra mắt vào tháng 2 vừa qua, là "phát súng" khởi động của dòng game The Sims Stories. Vẫn mang tính giải trí nhẹ nhàng, LS dẫn dắt người chơi vào cuộc sống ảo đầy thú vị, không kém cuộc sống thật là mấy với "định hướng" rõ ràng cùng sự góp mặt của hai nhân vật chính Riley Harlow và Vincent Moore. Ngoài ra, bạn còn có thể chơi theo phong cách riêng ở chế độ tự do. Tuy xây dựng trên engine của The Sims 2 nhưng LS có thể chạy riêng biệt, với cấu hình được tối ưu hóa cho máy tính xách tay nên đây là giải pháp cho những người yêu mến The Sims bấy lâu nay có thể tranh thủ chơi vào những lúc rảnh rỗi.

BẮT ĐẦU VỚI RILEY

Nhân vật đầu tiên khi bắt đầu là Riley Harlow, một cô nàng trẻ trung, năng động và có chút khiếu nghệ thuật. Với tính khí khá thoải mái, cuộc sống của Riley tương đối ổn định cho đến khi cô bị mất việc làm. Mọi thứ trở nên khó khăn khi Riley chưa biết làm gì để ổn định cuộc sống. May thay, cô vẫn còn dì Sharon Foss lâu nay vẫn có mối quan hệ mật thiết. Không chút đắn đo, Riley tiến đến trạm điện thoại và cô có mặt tại một thành phố nhỏ bé và xinh xắn mang tên Four Corners.

Sau vài phút "loading", Riley được dì Sharon đón tiếp nồng hậu trong ngôi nhà được trang trí đẹp mắt và đầy đủ tiện nghi, một nơi thật lý tưởng để bắt đầu cuộc sống mới. Nhưng chỉ vài phút sau, do dì Sharon có việc phải đi xa, nên Riley phải tự lo cho chính bản thân và cả ngôi nhà (cơ hội tốt để làm quen nhà mới đây!). Với kỹ năng nấu ăn khá, một món ăn nhẹ chắc chắn sẽ làm Riley cảm thấy dễ chịu hơn, đặc biệt trong tiếng nhạc tươi trẻ của dàn âm thanh phát ra từ phòng khách. Thật đúng lúc, khi kết thúc bữa ăn cũng chính là dịp Riley ra mắt các Sim hàng xóm khi họ sang chào mừng cư dân mới. Ấn tượng nhất là anh chàng Mickey Smith làm Riley ngẩn ngơ cả người - một tình yêu sét đánh chăng? Chắc chắn rồi, cả đêm đầu tiên tại thành phố hoàn toàn mới lạ mà cô nàng chỉ mơ về anh chàng hào hoa phong nhã kia mà thôi!

Buổi sáng thứ hai quả thật rất bận rộn. Nào là vệ sinh cá nhân, làm điểm tâm và quan trọng hơn hết là đi tìm một công việc thích hợp. Hơn thế, Riley còn phải gọi cho Mickey nhằm duy trì mối quan hệ nữa chứ! Tìm mỏi cả mắt từ tờ báo sáng nay cho đến việc lùng sục trên mạng mà Riley vẫn chưa tìm được công việc nào ngoài lĩnh vực giải trí! Đành phải chấp nhận vậy, có lẽ do "số phận" đã an bài! Vậy là sáng hôm sau phải dậy sớm hơn bình thường rồi, không lại muộn giờ làm mất. Còn cả một ngày dài không biết làm gì, chắc phải "alô" cho ai đó qua chơi thôi. Mickey ư? Dĩ nhiên rồi, không chút bối rối, cô nàng quyết định gọi cho Mickey và anh ta hứa sẽ sang trong giây lát. Vừa nghe nửa bài nhạc Metal thì đã có tiếng chuông cửa, chắc chàng cũng muốn gặp nàng lắm đây. Quả thật, không dễ dàng khi kết bạn với Mickey, nhưng "trót yêu" rồi nên đành vậy. Nếu chịu khó để ý một tí thì anh chàng này khá hảo ngọt, chỉ cần vài câu khen ngợi là đã thành bạn tốt rồi, với điểm số 60+ thì tha hồ đùa giỡn mà không làm anh ta phật ý. Tình cảm với Mickey có vẻ tiến triển tốt đấy. Lại thêm một ngày yên bình trôi qua.

Công việc mới khiến cho Riley rối như mớ bòng bong. Cô nàng phải tranh thủ thời gian sắp xếp mọi thứ, đặc biệt là một bữa sáng gọn nhẹ. Sau cả ngày làm việc căng thẳng, dù cảm thấy mệt mỏi nhưng Riley vẫn nhớ đến chàng Mickey. Cô quyết định mời Mickey ăn tối. Chỗ nào bây giờ nhỉ? Thật không đâu bằng Starlight Cafe, thức ăn ngon lại có khung cảnh lãng mạn. Cuối cùng thì chàng cũng phải

Cty TNHH Xuân Vinh
Chuyên PS2-PSP-Xbox360
NDSLite-Wii-.. và phụ kiện
CPU AMD, VGA Inno3D, PSU
AcBel, Thiết bị giải nhiệt ...
Vô-lăng, Game pad, Dance pad
Giải trí - KTS Đại lý các tạp chí Game ..
145-146 Lê Lợi Đà Nẵng
www.xuanvinh.org 0511-868888 -817888

Khi sử dụng game có bản quyền, người chơi trở thành thành viên của EA và có thể tải về các dụng cụ độc đáo như: dàn trống, karaoke... giúp phục vụ cuộc sống nhân vật được tốt hơn. Ngoài ra, bạn cũng có thể tải các hình nền cũng như những bản nhạc chính trong game từ nhà phát hành. Hiện tựa game này đã có bán tại Games Corner, Saigon Center.

gật đầu bởi lời đề nghị tha thiết của nàng. Một bữa tối thịnh soạn do chính Riley đề nghị viên quản lý chọn giúp đã khiến đôi bạn trẻ đắm chìm trong hạnh phúc. Một nụ hôn nồng thắm trước lúc ra về là "dấu hiệu" mở đầu cho cuộc sống lứa đôi giữa hai người.

Để có kết thúc đẹp như mơ, bạn phải đầu tư khá nhiều và gặp cũng không ít phiền toái. Chắc chắc mỗi người sẽ tìm ra giải pháp riêng của mình nhằm giúp Riley "chủ động tấn công".

ĐẾN VINCENT LẬN ĐẬN TÌNH DUYÊN

Một anh chàng có việc làm tốt, thu nhập cao và cả một cơ ngơi rộng lớn - mẫu người lý tưởng cho bất kỳ cô gái nào! Nhưng Vincent vẫn không tìm được ý trung nhân cho mình. "Chăm sóc" cho anh chàng này chẳng phải là việc nhẹ nhàng. Bạn tốn khá nhiều thời gian nhằm tiếp xúc và phát triển mối quan hệ của Vincent với nhiều cô gái. Song song với việc tìm kiếm bạn gái, bạn cũng không thể lơ la về những nhu cầu thiết yếu của anh ta. So với Riley thì cuộc sống của Vincent tỏ ra căng thẳng hơn nhiều. Đặc biệt, với kết cục mở, bạn hoàn toàn có thể quyết định con đường riêng cho Vincent. Đúng là người giàu cũng khóc!

LAPTOP FRIENDLY TIÊU CHÍ MỚI?

Với mục tiêu đưa game đến những người luôn bận rộn với công việc nhưng lại có thú vui chơi game thì "Laptop Friendly" có thể xem là một giải pháp khá tốt vì không đòi hỏi quá cao về cấu hình nhưng vẫn giữ được đặc trưng của game. LS là một ví dụ, tuy chỉnh cấu hình game ở cấu hình cao nhất, nhưng các hoạt động trong game và xử lý công việc diễn ra khá trơn tru. LS "thích nghi" với việc vừa làm, vừa chơi, vừa chat... và cả lướt web khá hiệu quả. Ngoài ra, khi đóng nắp, LS sẽ tự động chuyển sang chế độ tự dừng một cách nhanh chóng và việc khôi phục hình ảnh diễn ra khá ổn định.

Hình ảnh tuy đã được nhà sản xuất giảm thiểu nhưng vẫn giữ vững "phong độ" như trong The Sims 2. Các khung cảnh vẫn thể hiện một cách mượt mà. Đặc biệt, LS còn có thể thiết lập chạy ở chế độ cửa sổ nhằm tăng cường tính hiệu quả khi vừa làm vừa chơi. Âm thanh của LS không hề thua kém những dòng The Sims trước đây, vẫn những giọng nói "chỉ có Sim mới hiểu", những bài nhạc rock sôi động hay những bản tình ca sâu lắng.

Chắc chắn The Sims Life Stories là một lựa chọn tốt cho những fan The Sims, nhất là với những người có nhu cầu giải trí cao nhưng lại bị bó hẹp bởi thời gian.

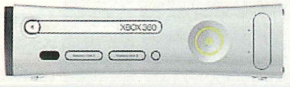
SU ĐỒNG

Ưu:
- Cốt truyện hay, nhiều chi tiết hấp dẫn. Hình ảnh và âm thanh thể hiện tốt.

Khuyết:
- các đồ vật chưa được nhiều, mục chơi tự do chỉ tối đa 4 người/1 gia đình.

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Tại HÀ NỘI :
127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Email : quocdaivn@yahoo.com
ĐT HN: 04.7261373 ĐT HCM: 08.2961349

Best

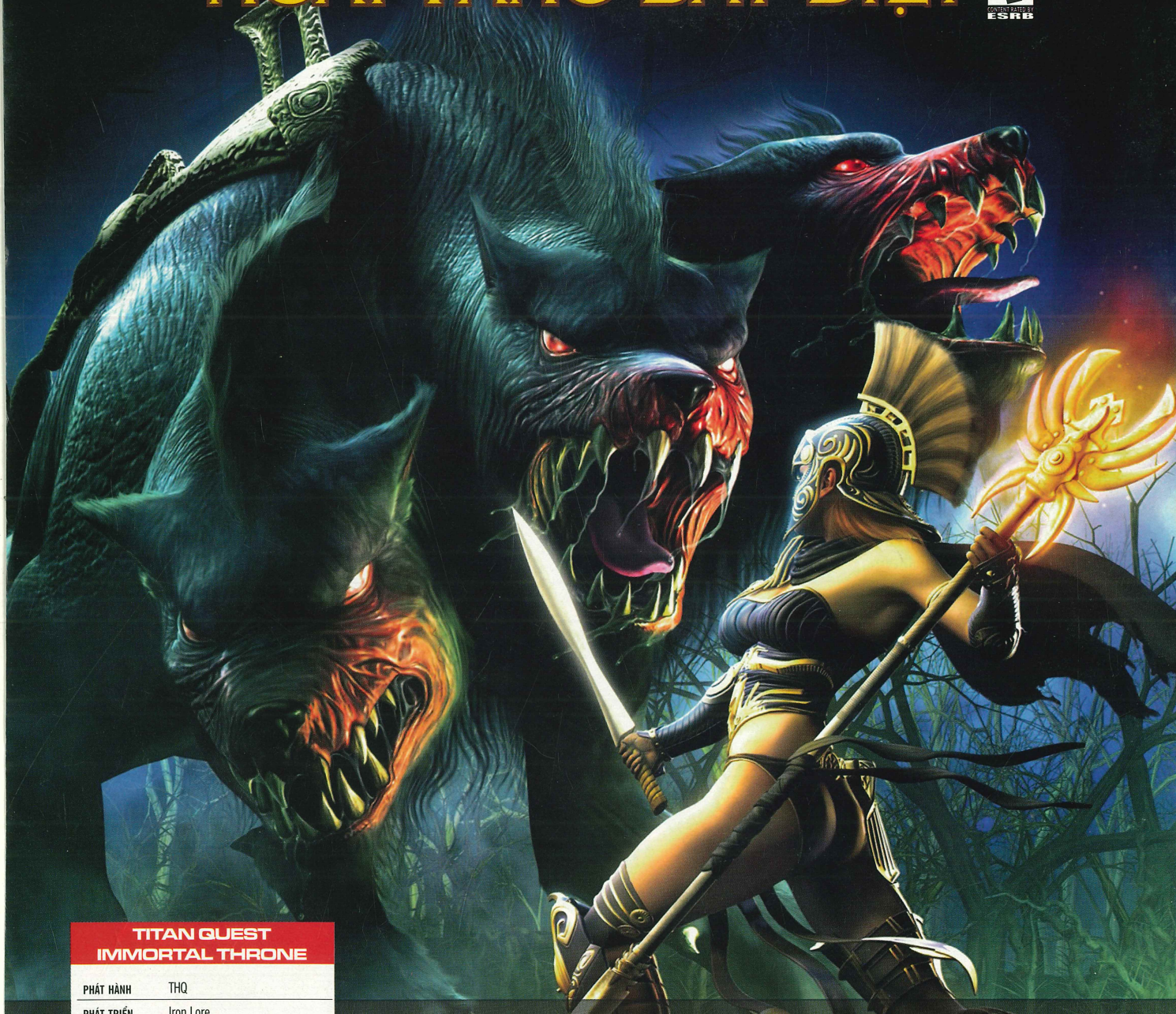


Giá tốt nhất - Dịch vụ tốt nhất
- Giảm giá 10% tất cả linh kiện mua kèm máy
- PSP Value Pack giá 3.599.000
- PS3 bản 20GB giá 8.499.000
- PS3 bản 60GB giá 9.499.000
- PS2 giá 2.499.000
- XB360 giá 5.799.000
- DS Lite giá 2.499.000
- WII giá 5.500.000

Hãy liên hệ ngay số điện thoại : 04.726.13.73
hoặc truy cập vào địa chỉ www.hotgameshop.net
để biết thêm chi tiết về đợt siêu khuyến mại này

TITAN QUEST
IMMORTAL THRONE
NGAI VÀNG BẤT DIỆT

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB



TITAN QUEST IMMORTAL THRONE	
PHÁT HÀNH	THQ
PHÁT TRIỂN	Iron Lore
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	05/03/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD (cần cài sẵn Titan Quest)
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA 64MB GeForce 3 (hỗ trợ Pixel Shader 1.1), HDD 10 GB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz, RAM 1GB, VGA 128MB GeForce 6800 hoặc ATI X800

Gây ấn tượng mạnh tại E3 2005 nên khi xuất hiện vào tháng 6/2006, Titan Quest được rất nhiều người hồ hởi đón nhận. Thế nhưng, "nhiệm vụ Titan" đã nhanh chóng phải hứng chịu nhiều lời phê bình từ giới chuyên môn cũng như sự phàn nàn của người chơi về các lỗi lặt vặt trong game. Ngay lập tức, Iron Lore liên tục đưa ra các bản sữa lỗi (patch). Gần một năm sau, bản mở rộng Immortal Throne chính thức phát hành, thể hiện nỗ lực hoàn thiện sản phẩm của một nhà phát triển game trẻ.

TRẬN CHIẾN MỚI, QUÁI VẬT MỚI

Immortal Throne (IT) bắt đầu nhiệm vụ mới ngay sau khi đánh bại Typhon – vị thần Titan nổi loạn. Cánh cổng chiến thắng đưa thẳng đến thành phố Rhodes – nơi có đền thờ thần Apollo và một linh hồn với lời tiên đoán hiểm họa đang ập đến. Tất nhiên, không chút chần chừ, người hùng của chúng ta bắt tay ngay vào việc tìm nguyên nhân của mối hiểm họa đó. Cuộc hành trình dẫn người chơi đi từ bờ biển Asomata đầy cát và nắng, đến khu rừng Ixian Woods âm u và điểm cuối cùng chính là thế giới bên kia – nơi vị chúa tể của cái chết Hades đang ngự trị.

Dọc đường đi, bạn sẽ được giao rất nhiều nhiệm vụ mới mẻ, đa dạng. Có lúc là yêu cầu bảo vệ một người lính thắp sáng ngọn hải đăng trước sự tấn công của những bóng ma, lúc khác lại giải thoát cho một linh hồn đang bị ác quỷ giam giữ. Một số nhiệm vụ còn đòi hỏi bạn phải động não đôi chút để kết hợp những loại đồ vật với nhau. Trong chuỗi nhiệm vụ gian nan đó, bạn sẽ gặp lại nhiều nhân vật quen thuộc trong thần thoại Hy Lạp: người lái đò sông Styrx, bộ ba chị em phù thủy một mắt hay chó địa ngục Cerberrus cùng hàng tá quái vật nguy hiểm khác. Nhưng dù gì chăng nữa, công việc chính vẫn là "chặt chém" hết mình!

NHỮNG BỔ SUNG ĐÁNG GIÁ

Để có thể diệt trừ quỷ dữ, người chơi được trang bị nhiều tính năng mới như: nâng cấp độ lên 75, thêm nhiều item và phép thuật. Tuy thế, điểm đáng giá nhất nằm ở 2 bổ sung là Dream Mastery cùng với loại item đặc biệt: Scroll và Artifact.

Sử dụng nguồn sức mạnh từ chốn hư vô, những người học qua phép thuật của Dream Mastery nổi tiếng bởi sự thành thục trong kỹ năng điều khiển thời gian cũng như tâm linh. Chính vì thế, họ luôn biết cách làm chủ chiến trường. Thực tế trong game, Dream Mastery là sự kết hợp giữa kỹ năng cận chiến, bắn phép, summon và hỗ trợ. Người chơi có thể sử dụng hoàn toàn độc lập hoặc kết hợp với những Mastery khác để tạo ra chiến binh lý tưởng. Thiên về hướng cận chiến, bạn nên chú ý tới kỹ năng như Psinic Touch hay Phantom Strike. Còn nếu ưa thích "quân đông tướng mạnh", Master Mind (bổ trợ cho Nightmare) là sự lựa chọn quý giá khi tăng đáng kể lượng máu cho "đệ tử". Ngoài ra còn rất nhiều kỹ năng hấp dẫn nữa mà người viết để cho bạn tự khám phá.

Đó là Mastery mới. Thế còn Artifact và Scroll thì sao? Những ai đã theo dõi quá trình phát triển bản mở rộng Immortal Throne hẳn đều biết Artifact là vật dụng mới được tạo ra thông qua cách kết hợp giữa các charm, relic với nhau. Scroll như tên gọi là cuộn giấy chứa phép thuật dùng một lần. Nhưng sự ảnh hưởng của 2 loại item đặc biệt này đến lối chơi như thế nào thì chắc ít người rõ. Sau khi trải qua hàng chục giờ chinh chiến với IT, người viết có thể kết luận: Artifact và Scroll chính là sự thêm thắt tuyệt vời; không chỉ là đồ vật mà còn chi phối phần lớn lối chơi của bản mở rộng.

Mỗi khi tiêu diệt quái vật hay mở hòm, bạn sẽ có cơ hội nhặt được một vật dụng hình chiếc phong bì có tên: Arcane Fomulae. Đây là công thức mà qua dịch vụ Enchanter người chơi có thể tạo nên Artifact. Nút thắt ở chỗ, tính năng chứa trong Artifact rất màu nhiệm nhưng những thành phần để tạo ra chúng lại rất khó kiếm. Artifact cấp thấp (tìm được ở mức Normal) muốn tạo ra được thì cần những relic, charm. Còn những Artifact cấp cao thì khỏi nói, chúng cần Scroll cao cấp và cả Artifact cấp dưới (chưa kể tiền công tạo ra cũng đắt đỏ không kém). Điều này khiến cho những nhân vật ở cấp độ Normal phải hết sức cố gắng mới có thể tạo ra Artifact cùng cấp được. Giải pháp duy nhất ở đây là nhờ sự trợ giúp từ những nhân vật cấp cao. Nhờ lái buôn Caravan (cũng là tính năng mới), bạn có thể chuyển đồ xịn cho nhân vật cấp thấp để tạo ra Artifact. Nhưng tại sao lại phải cần chúng? Bởi "Ngai vàng bất diệt" khó hơn "Nhiệm vụ Titan" rất nhiều. Quái vật khỏe lên trông thấy, càng về sau chúng càng nhanh, mạnh và sở hữu nhiều phép thuật khiến bạn phải kinh hồn. Việc "đắp mộ" giữa đường vốn ít khi xuất hiện ở phiên bản đầu bỗng trở thành chuyện cơm bữa trong IT. Khi đó, nếu không được trang bị đồ vật có tính năng mầu nhiệm như Artifact thì làm sao người chơi có thể vượt qua hàng loạt chông gai?

Nhưng nếu bạn không sở hữu nhân vật cấp cao để trợ giúp thì thật may mắn là vẫn còn Scroll. Do chỉ sử dụng được có 1 lần nên vật này chứa những phép thuật khá mạnh, đủ sức giúp người chơi vững tâm trong trận chiến (chỉ có điều giá thành không rẻ). Cũng cần lưu ý: giá thành cao cũng là điểm hay của IT, giải quyết tốt vấn đề thừa thãi tiền nong trong Titan Quest.

Qua những nét kể trên, chúng ta đều phải công nhận những thêm thắt của IT đều rất hay và hữu ích. Chúng không những tăng thêm giá trị cho phiên bản mở rộng mà còn khắc phục được nhiều thiếu sót ở phiên bản đầu tiên. Cộng với việc không tạo sẵn một nhân vật cấp cao (như trong bản mở rộng Broken World của Dungeon Siege II), game trở nên liền mạch và có sự gắn kết hơn.

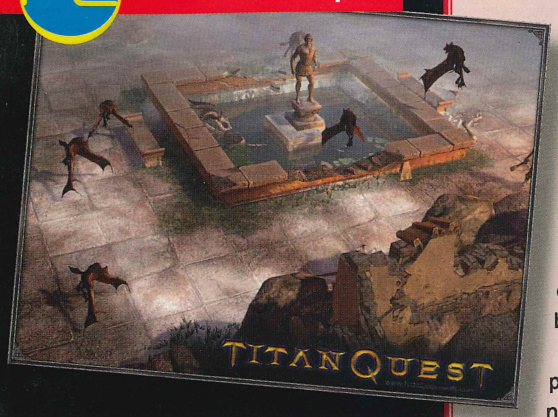
NHỮNG MẶT KHÁC

Góp phần tăng sự hấp dẫn là hệ thống đồ họa mới của game. Được "tân trang", IT trông đẹp hơn với nhiều chi tiết và hiệu ứng Bloom. Những viên ngọc, ngọn lửa với ánh sáng chói trông rất bắt mắt, nổi bật trên nền đen tối của thế giới Hades. Ngay cả những địa điểm xưa kia cũng được phối màu đẹp hơn (thêm nhiều chi tiết như hoa, lá, cỏ nhìn rất dễ chịu). Giao diện trong game còn được tinh chỉnh hợp lý hơn. Khá thú vị khi IT cung cấp cả đồng hồ với thời gian thực giúp người chơi kiểm soát được giờ chơi của mình. Một điểm đáng khen ngợi nữa là game đã khắc phục được nhiều lỗi về hệ thống từng xuất hiện ở phiên bản đầu. Chỉ đáng tiếc là thi thoảng lại xuất hiện tình trạng lag (như trong game online). Phần âm thanh của game vẫn đạt chất lượng tốt. Các bản nhạc vẫn hào hùng như xưa nhưng pha thêm chất ma quái của cõi chết.

Một tin vui cho những ai ưa thích đối kháng PvP là tính năng này

ƯU:
- Nhiều bổ sung đáng giá
- Đồ họa đẹp
- Khắc phục được nhiều lỗi lớn ở phiên bản đầu

KHUYẾT:
- Đôi khi vẫn bị giật hình



đã được Iron Lore chính thức cung cấp. Người chơi có thể thiết lập nó khi tạo màn ở mục Custom Quest.

KẾT LUẬN

"Luôn luôn lắng nghe, luôn luôn thấu hiểu" – nghe quen quá phải không bạn. Thực hiện ra sao lại là chuyện khác. Bằng phiên bản mở rộng Immortal Throne, Iron Lore đã đáp lại sự góp ý từ phía người chơi một cách tốt nhất. Nếu yêu thích thể loại nhập vai hành động thì đừng bỏ lỡ "Ngai vàng bất diệt", bạn nhé.

VÂN ANH

TITAN QUEST - NHIỆM VỤ CỦA IRON LORE

Từ ngày 5 đến 9/3/2007 vừa qua, trong khuôn khổ của hội nghị các nhà phát triển game (Game Developers Conference), Iron Lore Entertainment đã vinh dự nhận được giải thưởng "Nhà phát triển mới nhiều triển vọng" (New Studio) với dự án Titan Quest.

Ít người biết rằng hành trình để có được thành công đối với Iron Lore rất gian nan. Được thành lập vào tháng 10 năm 2000 bởi Paul Chieffo và Brian Sulivan – một tên tuổi nổi tiếng với sản phẩm để đời Age of Empire, thế nhưng Iron Lore đã sớm rơi vào cảnh lận đận khi... cạn vốn. Tất cả nguồn tài chính được đổ vào để tạo ra một sản phẩm chào hàng nhưng lại ít được các nhà phát hành đón nhận. Đúng lúc sắp rơi vào cảnh phá sản thì họ ký được hợp đồng với hãng phát hành THQ. Từ đây, Titan Quest bắt đầu được triển khai.

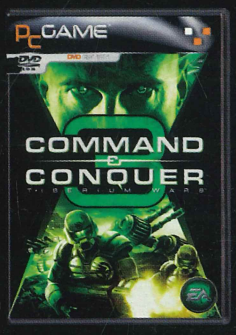
Thế nhưng chuỗi tháng ngày long đong vẫn chưa rời bỏ Iron Lore. Trong quá trình phát triển, họ luôn gặp những biến cố về mặt nhân sự. Mặc dù đã tìm được nhà phát hành nhưng dự án Titan Quest thường trong tình trạng thiếu vốn. Đó là nguyên nhân dẫn đến nhiều thiếu hụt trong game như góc quay bó cứng cũng như không hỗ trợ server riêng. Bản thân THQ cũng đã cắt giảm nhiều ý tưởng từ phía Iron Lore. Trải qua nhiều khó khăn, thành công có được đối với một studio trẻ như Iron Lore thật đáng trân trọng.

GÓC SPOILER

- Bìa của Immortal Throne có hình một nữ chiến binh tóc vàng một tay cầm kiếm, một tay cầm gậy. Nhưng đáng tiếc trong game bạn không thể tạo được một nhân vật nào có tính năng như thế cả.
- Ấn nút Esc, bạn sẽ nhận thấy trên thanh Menu có mục Unlock Content yêu cầu nhập mã. Nếu sử dụng game có bản quyền thì bạn đăng ký với Iron Lore. Họ sẽ gửi bạn một bức thư cảm ơn kèm mật mã để mở ra món quà bí ẩn.
- Thi thoảng quái vật trong game sẽ làm rơi những cuộn giấy nho nhỏ. Nếu di chuột vào bạn sẽ thấy một đoạn chữ màu xanh với nội dung vui nhộn (đôi lúc khó hiểu). Không gì khác, đó chính là các Easter Eggs.
- Đặc biệt, nếu may mắn, khi tiêu diệt xong Hades, bạn sẽ nhận được The Overlord - một vật nho nhỏ hình con rùa. Đoán xem nó dùng vào việc gì? Bật mí: hãy rà soát thật kỹ khu vực đầu tiên ở phiên bản mới, bạn sẽ biết được ai mới là chủ nhân đích thực của ngai vàng bất diệt.

GAMES CORNER
THE VIDEO GAMES SPECIALIST
Sai Gon Centre, Lầu 1, 65 - Lê Lợi, Quận 1, TP. HCM - Email: info@cyberg.vn

HÃY SẴN SÀNG ĐỂ MUA TRÒ CHƠI



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

CHỈ CÓ TẠI GAMES CORNER!

Tại Việt Nam, đặc biệt chỉ có 15 phiên bản Special Premium Edition (Steel Kane Edition with C&C TShirt, C&C Dogtag, C&C Bag and the C&C Mousepad) và 35 Steel Casing Kane Edition

Đầu tháng 4 sẽ có mặt tại Việt Nam!

Những game hiện đang có tại Games Corner

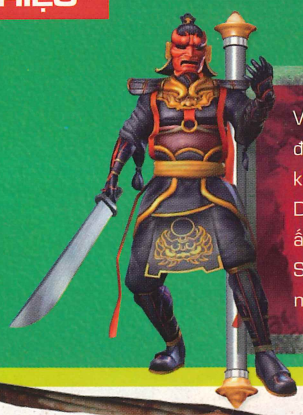
GAMES CORNER

SPECIAL EDITION

JADE EMPIRE

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION	
PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Bioware
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	26/02/2007
ESRB	Mature
DUNG LƯỢNG	2 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 1,8GHz, RAM 512MB, VGA GeForce 6200/Radeon 9500 (hỗ trợ Pixel Shader 2.0), HDD 8GB, OS Windows XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	CPU P4 3,0GHz, RAM 1GB, VGA GeForce 6800/ATI X600

Không thể phủ nhận Jade Empire: Special Edition là một game nhập vai hay nhưng yếu tố hành động cũng quan trọng không kém...



Vùng đất thánh Dirge, nơi có ngôi đền thờ nữ thần Water Dragon, bị 3 anh em hoàng đế tiến đánh chỉ vì lòng ham muốn quyền lực. Giây phút chiến thắng, hoàng đế Sun Hai không ngờ cả hai người em ruột dám hành thích mình. Quyền lực từ nữ thần Water Dragon đã giúp hoàng đế chiến thắng những kẻ phản nghịch. Trong ngày định mệnh ấy, một sinh linh bé nhỏ – dòng dõi của các Spirit Monk còn sót lại, rơi vào tay tể tướng Sun Li. Hai mươi năm cho một kế hoạch tạo phản chỉ vì quyền lực. Tình thầy trò suốt hai mươi năm không ngăn nổi sức cám dỗ của chiếc ngai vàng đang bỏ trống...

Chẳng ai còn nhớ rõ võ sư Master Li mang một đứa trẻ sơ sinh vượt vòng vây chạy đến Two Rivers và tiếp quản võ đường từ khi nào. Nhưng sau 20 năm, cái thị trấn hẻo lánh cách kinh đô hơn ngàn dặm này cũng bị quân Lotus Assassin của triều đình mò đến, phá nát võ đường và bắt Master Li về chịu tội. Đứa bé mồ côi ngày trước, nay đã là đại đệ tử của Master Li, vì không kịp về bảo vệ võ đường, chỉ còn biết lập tức lên đường tìm cách giải cứu sư phụ, đồng thời tìm hiểu nguồn gốc của mình.

Trang phục nhập vai mong manh

Được phát triển theo thể loại nhập vai, tất nhiên Jade Empire: Special Edition (JESE) cho phép người chơi tự xây dựng một nhân vật tùy chọn. Nhưng JESE đã đơn giản hóa "bảng thuộc tính" Strength, Dexterity, Intelligence... trong nhân vật còn 3 chỉ số chính là Body, Spirit và Mind. Xét cơ bản, Body làm tăng lượng máu giúp chịu đòn "lì" hơn, Spirit làm tăng nội lực giúp sử dụng phép thuật hoặc hồi máu, còn Mind ảnh hưởng đến khả năng sử dụng vũ khí. Trong quá trình chơi, 3 loại chỉ số này sẽ được tăng cường thêm bằng các viên ngọc (essence gem) khi đã có tấm ngọc bội Dragon Amulet. Các loại bí kíp (techniques) giúp tăng chỉ số cũng có thể tìm mua tại các thương nhân (Merchant) hoặc là phần thưởng từ các nhiệm vụ.

Sức tấn công của nhân vật phụ thuộc rất nhiều vào loại võ công với 4 dạng: quyền cước, vũ khí, phép thuật và phép biến hình. Có hơn 10 loại võ công lần lượt xuất hiện dưới 3 hình thức: do người khác truyền thụ, do khả năng tiếp thu hoặc mua tại các thương nhân (cho thấy võ công chân truyền của nhân vật quá... bèo!). Thêm hai yếu tố khá quen thuộc của thể loại nhập vai là đồ bảo vệ và vũ khí cũng bị cho ra rìa: nhân vật không trang bị được quần áo, còn vũ khí thì đi đôi với dạng võ công "độc môn", khiến cho cách chọn và tăng điểm vào từng loại võ công trở nên vô cùng quan trọng.

JESE cũng có những địa điểm cho bạn luyện cấp (level up). Bạn dễ dàng tìm thấy ít nhất là 2 cảnh có các linh hồn (một ở khu rừng gần Tien's Landing, một ở khu lăng mộ Necropolis gần Imperial City). Chỉ cần tìm vị trí Spirit Lake (chỗ hồi nội lực), rồi di chuyển qua những chỗ có linh hồn, là bạn có thể yên tâm luyện 1-2 cấp trước khi hoàn thành các nhiệm vụ khác. Cách này có thể làm bạn tốn thời gian hơi nhiều đấy.

Đi kèm áo khoác hành động

Nhắc đến nhà phát triển Bioware và thể loại nhập vai pha chất hành động, không thể không nhắc đến dòng game Star Wars, mà tiêu biểu là Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords (KOTOR 2). Nếu tinh ý, bạn sẽ thấy JESE có nhiều nét tương đồng với KOTOR 2 nhưng chắc chắn đây không phải là một bản sao. Trên thực tế, bản KOTOR 2 phát hành trên PC và JESE phát hành trên Xbox chẳng cách nhau bao xa, vì thế, cùng một nhà phát triển, nét hao hao là một lẽ đương nhiên (JESE chỉ là một phiên bản "chuyển hệ máy" mà thôi).

Quyền cước là dạng cơ bản nhất, không tiêu hao bất kỳ chỉ số nào, phép thuật hoặc phép biến hình sẽ "đốt" nội lực, còn dùng vũ khí thì lượng Focus giảm dần. Thế nhưng, vũ khí và phép thuật không có tác dụng khi tấn công một số dạng như linh hồn, quái vật biến hình; trong khi đánh quyền và phép biến hình lại "chơi tuốt". Cùng một lượng điểm nâng cấp tương đương, "hàng tay chân" White Demon không thể đọ lại phép biến hình Horse Demon vừa đánh giáp lá cà mạnh vừa "chưởng" (cú đánh chí mạng), hoặc người đá Jade Golem hoàn toàn xứng danh vua cận chiến.

So sánh như vậy cũng chưa thật sự công bằng. Thành công của Bioware là ở điểm này. Bạn không thể quá chăm chút cho bất kỳ một loại võ công nào mà sao nhãng các chiêu thức còn lại. Mỗi loại võ công có thể phát huy thế mạnh của nó trong một tình huống thích hợp và vào đúng thời điểm. Quyền cước có thể không mạnh, bù lại, sự di chuyển linh hoạt sẽ giúp bạn đối phó với nhiều đối thủ, mà nếu biến hình

thành Horse Demon hay Jade Golem chậm chạp thì dễ hứng trọn các trận đòn hội đồng của đối thủ. Yếu tố hành động của JESE cũng quan trọng không kém phần nhập vai đâu đấy nhé. Chậm tay là load game ngay!

Nhân vật chính sẽ có thêm 12 người trợ giúp. Tuy nhiên, trong mỗi màn chơi, chỉ 1 NPC được theo nhân vật chính (có thể thay đổi), với một trong hai trạng thái tấn công hoặc hỗ trợ. Nếu chọn tấn công, bạn sẽ thấy NPC nhanh "chết" trong những cuộc vây ráp đông đảo, mà hiệu quả cũng chẳng đáng là bao, trong khi chọn hỗ trợ thì NPC lại không bị tấn công, nhân vật chính vừa được bơm máu vừa rảnh tay đối phó với kẻ địch. Khả năng hỗ trợ của NPC chỉ thực sự phát huy tác dụng khi bạn chọn đúng "nguồn cung" cho yêu cầu của mình nhưng thông thường, "máy bơm nội lực" Dawn Star là có hiệu quả nhất: vừa cung cấp nguồn nội lực để thi triển võ công, lại vừa có thể dùng nội lực để hồi máu được.

"Ngập" nhiệm vụ phụ

Gần như không can thiệp vào mạch truyện chính, hệ thống nhiệm vụ phụ của JESE cho thấy sự phong phú về đề tài, vì đây là yếu tố xây dựng nên tính cách nhân vật. Trong game, bạn dễ dàng bắt gặp các nhiệm vụ phụ như giải quyết "mối tình tay ba" (giữa Ai Ling, Bie và Lan), hóa giải mặc cảm tội lỗi của "trâu" Zhong, giúp các linh hồn được siêu thoát... Từ đây, nhân vật chính (nam) sẽ nảy sinh tình cảm với Dawn Star, cô trợ lý của mình.

Đặc thù của nhiệm vụ phụ là tự chọn cá tính cho nhân vật. Nếu muốn làm người tốt, bạn chỉ cần giúp đỡ người khác với một tinh thần trong sáng, không vụ lợi. Gay go nhất là khi chọn làm người xấu, bởi làm người xấu không phải dễ, do Bioware đã cố che đậy cái tính xấu của con người, phải hết sức chú ý thì bạn mới "bóc" được theo khuynh hướng bạo lực và gây hại cho người khác. Nếu không thích theo hai hướng trên, bạn chỉ cần đòi thù lao sau mỗi nhiệm vụ được giao. Lưu ý là việc lựa chọn hướng thiện-ác sẽ loại trừ bớt số người không cùng chí hướng. Ví dụ, nếu theo hướng thiện, bạn giữ được Chai Ka và loại đi quỷ dữ Ya Zhen, và sẽ giải thoát linh hồn của Sun Kin thay vì buộc ông ta phải phục tùng.

Một game nặng nề

Muốn chiêm ngưỡng những công trình kiến trúc Trung Hoa cổ trong một khung cảnh lung linh đi kèm nhiều hiệu ứng ánh sáng, bạn cần có 1 máy tính khá mạnh. Trên cơ sở đó, những trận đánh sẽ trở nên thú vị hơn khi các khung hình không bị giật! Shader Model 2.0 sẽ là vật cản đầu tiên trước khi bạn muốn đặt chân vào thế giới của JESE.

Về âm thanh, có lẽ ấn tượng nhất là khi đi vào nghĩa trang Necropolis hoặc khu rừng ở gần Tien's Landing để cảm nhận được âm thanh ma quái. Dù đa phần nó chỉ mang tính bất ngờ nhưng cũng hù dọa được không ít người yếu bóng vía. Ngoài những đợt trống trận hào hùng, JESE còn có nhiều giai điệu nhẹ nhàng và lãng mạn khá hay, như thời điểm hai nhân vật "ý hợp tâm đầu" về một tư tưởng nhân sinh quan nào đó.

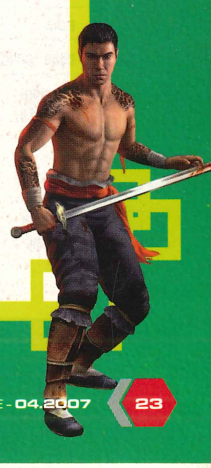
Game Trung Hoa "Tây hóa"

Dù lấy bối cảnh một triều đại phong kiến Trung Hoa, có vẻ như JESE "Tây hóa" nhiều hơn, với máy bay (cách bay/đáp, bãi đậu giống hệt KOTOR 2, chỉ khác "xác" cào cào thay vì phi thuyền không gian) hoặc các kiểu võ công pha trộn phép thuật. Không thể phủ nhận JESE là một game nhập vai hay, nhưng thực sự chỉ thích hợp với những người đam mê hành động, "máu chiến" mà thôi.

HOÀNG KIM

{ ƯU }
- Cốt truyện hay.
- Hệ thống nhiệm vụ phụ hấp dẫn.

{ NHƯỢC }
- Yêu cầu cấu hình máy tính cao.



WAR FRONT
TURNING POINT

Thông thường khi được hộ tống bởi binh đoàn tăng và thiết giáp với hỏa lực "kinh thiên" thì người chơi ít khi nào quan tâm đến kỹ năng của các vị tướng, nhưng khi bị bắt buộc phải thi hành nhiệm vụ với hỏa lực yếu, bạn mới cảm thấy yêu quý các vị tướng của mình biết dường nào.

NGÃ RẼ CUỘC CHIẾN

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

WAR FRONT TURNING POINT	
PHÁT HÀNH	CDV Software
PHÁT TRIỂN	Digital Reality
THỂ LOẠI	Chiến thuật thời gian thực
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	23/02/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 GHz / Athlon 2,4 GHz, 512MB RAM, VGA 128 MB, không hỗ trợ dòng MX và XGI Volari, HDD 3,5GB, Windows 2000, XP Home/Pro
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	Intel/AMD CPU 3 GHz, 1GB RAM, VGA 256MB, HDD 3,5GB, Windows 2000, XP Home/Pro

Bước ngoặt lịch sử

Sau khi chiếm đóng được nước Anh, quân đội Đức đã tạo nên một bước ngoặt lớn trong Đệ Nhị Thế Chiến. Không còn sự uy hiếp của không lực hoàng gia Anh, quân đội Đức thuận tiện hơn rất nhiều trong việc phát triển nhanh chóng các công trình quân sự, nhằm đẩy nhanh tiến độ chế tạo một loại vũ khí tối thượng có sức hủy diệt kinh khủng - bom nguyên tử. Người Mỹ lúc này chỉ còn cách duy nhất là cùng chạy đua với người Đức trong việc nghiên cứu này. Cuộc chạy đua vũ trang của 2 bên đã lên đến đỉnh điểm, cũng chính là lúc người Mỹ quyết định tham gia cuộc chiến, giải phóng cho nước Anh. Thời điểm này là lúc bạn bắt đầu tham gia thế chiến trong game War Front: Turning Point (WFTP). Thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực, điểm mạnh của game không phải ở hình ảnh hay âm thanh, mà sự lôi cuốn chính là mạch truyện được dàn dựng hết sức công phu và liền lạc. Mỗi màn chơi là một chiến trường khốc liệt. Bạn không chỉ đơn thuần là chỉ huy chiến trường anh minh mà đôi khi trong các nhiệm vụ khác nhau còn nhập vai một trong 9 vị tướng tài (Hero) của cả 3 phe: Đồng Minh, Xô Viết và Đức. Đó chính là các tình huống vô cùng nhạy cảm như trốn thoát cạm bẫy của đối phương; dẫn đầu một toán đột kích doanh trại đối phương được bảo vệ nghiêm ngặt, nhằm giải cứu các khoa học gia nổi tiếng... Chính sự xuất hiện của các vị tướng đã làm game phong phú và hấp dẫn hơn rất nhiều. Nếu từng "chinh chiến" trong game Impossible Creatures (IC), chắc hẳn bạn sẽ thấy WFTP có nhiều điểm tương đồng từ cách chơi đến cách xây dựng các người hùng. Chắc bạn cũng biết IC do Relic phát triển, hãng này có những tựa game "lấy lừng" như dòng Warhammer 40,000; Company of Heroes, Homeworld 2... WFTP lại là sản phẩm của Digital Reality với những "đứa con cưng" rất được nhiều người ưa thích như dòng Imperium Galactica, Hegemonia: Legions of Iron...

Và trong năm 2007, hãng sẽ cho ra mắt game mới nhất của mình là Field Ops, thuộc thể loại chiến thuật thời gian thực hứa hẹn sẽ là đối thủ xứng tầm của Tom Clancy's Ghost Recon hay Tom Clancy's Rainbow Six Vegas.

Có thể nói cốt truyện của game gắn liền với cuộc đời và những chiến công của Colonel trong Thế Chiến thứ 2. Anh là người đứng đầu của tổ chức bí mật, chuyên chống lại việc phát triển vũ khí mới của quân Đức trên toàn châu Âu. Colonel được lệnh vận chuyển một số vũ khí tiên tiến nhất của Mỹ ra tuyến đầu nhằm cứu viện cho nước Anh. Trận chiến ở London là lần "thử lửa" các "siêu vũ khí" đầu tiên của người Mỹ và Đức. Colonel luôn là một người biệt kích thầm lặng, địa bàn hoạt động là đằng sau chiến tuyến của đối phương, nơi hiểm nguy nhất. Bên cạnh đó, trong các chiến dịch Colonel còn nhận được sự hỗ trợ của 2 nhân vật chính khác là Anna Herzog và Vincent Sagnier.

"Danh tướng" trong game

Thông thường khi được hộ tống bởi binh đoàn tăng và thiết giáp với hỏa lực "kinh thiên" thì người chơi ít quan tâm đến kỹ năng của các vị tướng, nhưng khi bị bắt buộc

phải thi hành nhiệm vụ với hỏa lực yếu, bạn mới cảm thấy yêu quý các vị tướng của mình biết dường nào. Các vị tướng trong WFTP được xây dựng khá hợp lý khi mỗi tướng được trang bị một số kỹ năng riêng biệt, có thể hỗ trợ đồng đội khi tấn công, đồng thời lại có thể khắc chế các kỹ năng của tướng đối phương. Bạn chọn phe nào, Anh-Mỹ, Xô Viết hay Đức thì mỗi phe đều có 3 vị tướng tài giỏi, khiến cho cục diện cuộc chiến trở nên cân bằng, khó lòng đoán trước được.

Các loại vũ khí tối thượng

Ngoài người hùng, bạn còn được giáp mặt với các loại vũ khí bí mật có sức công phá khủng khiếp, may mà các loại vũ khí này thuộc loại "hàng hiếm", nếu không thì bạn khó lòng có thể "qua màn" mặc dù binh đoàn tăng-thiết giáp của bạn không phải là ít. Điểm qua, chúng ta có thể thấy loại "siêu tăng" Kharkov Main Battle của Xô Viết, loại tăng này có giáp rất dày, có đến 5 nòng bắn 3 loại đạn 1x120mm, 2x85mm và 2x75mm. Đặc biệt lúc nguy cấp có thể bắn cùng lúc cả 5 nòng. Khi đối mặt với 1 chiếc Kharkov, bạn hãy chuẩn bị tâm lý hy sinh ít nhất khoảng 7-8 chiếc tăng yêu dấu của mình. Giant Turret của Đức là loại pháo tự hành có tầm bắn xa, mỗi phát lấy ngay mạng 1 chiếc tăng và ưu điểm của nó là bạn không thể biết đạn được bắn từ đâu. Khi không may vào tầm bắn của Giant, việc duy nhất bạn có thể làm là hi sinh những chiếc tăng, chia ra các hướng để tìm và diệt Giant càng sớm càng tốt. Sonic Tank là siêu tăng bắn ra sóng âm thanh của Đức, khi gặp phải loại này tốt nhất bạn phải tiêu diệt chúng từ xa, nếu để chúng tiến lại đủ gần thì sóng âm sẽ thổi bay chiến xa như những chiếc lá vàng mùa thu.

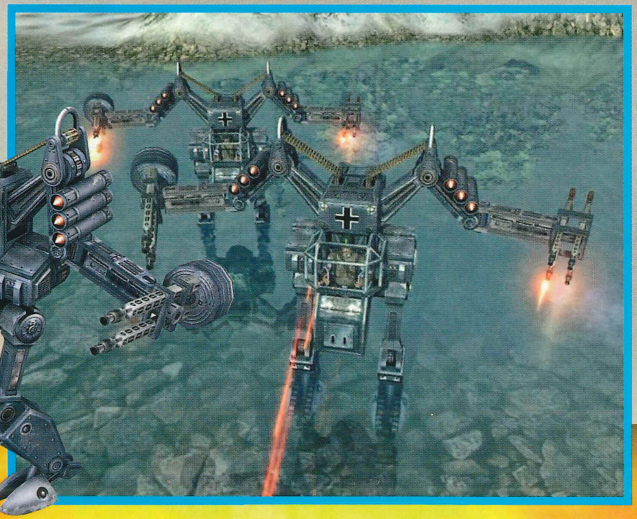
Nhận xét chung

WFTP là game chiến thuật hư cấu lấy bối cảnh của Đệ Nhị Thế Chiến. Game gồm 3 phần chơi chính: chơi đơn theo cốt truyện, chơi mạng (Multiplayer) và Skirmish.

Trong mục chơi theo cốt truyện, bạn có quyền chọn quân đồng minh hay quân Đức, nhưng đều có 11 nhiệm vụ bắt buộc theo mạch truyện - phải hoàn thành nhiệm vụ trước thì game mới mở nhiệm vụ tiếp theo. Trong mục này còn có bộ sưu tập những đoạn phim cắt cảnh (cutscene) mà bạn đã được xem qua và có thể xem lại bất cứ lúc nào. Hãy thử với Tutorial nếu bạn mới "ra trận" để làm quen với cách điều khiển trong game. Thỉnh thoảng có thể vào Medals để "thưởng thức" bộ sưu tập huân chương, thành tích nếu bạn xuất xắc hoàn thành nhiệm vụ.

Phần chơi mạng (Multiplayer) có đủ cho cả LAN, Online và Ladder page. Phần chơi LAN có tất cả 26 bản đồ với kích thước và số lượng người tăng dần, bản đồ nhỏ nhất (512x512) dành cho 2 người "đấu tay đôi". Bản đồ lớn nhất (896x896) cho phép cùng lúc 10 người chia làm 2 phe đấu với nhau (5vs5). Ngoài ra người chơi còn có thể lựa chọn 3 kiểu đánh trận khác nhau là: DeathMatch, Conquest và Secret Orders. Riêng kiểu đánh Secret Orders, game chỉ có 3 bản đồ và chỉ cho phép tối đa 3 người tham gia, nhưng hỗ trợ đến 7 máy khác có thể xem trực tiếp trận đánh. Với phần chơi qua Internet, bạn kết nối đến các máy chủ khác trên thế giới để tham gia vào các trận đánh với bạn bè 5 châu. Nhưng muốn làm được điều đó trước tiên bạn phải tạo một tài khoản của Gamespy bằng cách nhấn vào liên kết ngay trong game, hoặc truy cập vào trang web www.gamespy.com. Ladder page đưa bạn thẳng đến bảng xếp hạng trực tuyến, nơi cung cấp danh sách những tên tuổi đánh trận giỏi nhất của WFTP ở đủ các hạng mục và kiểu chơi.

Skirmish tương tự như phần chơi LAN nhưng người chơi mặc sức chiến đấu "tơi bời" trong thể loại đánh DeathMatch với máy. Phần này cũng gồm 26 bản đồ, bạn có thể tùy chọn số lượng đối thủ,



cũng như độ khó của game qua mục chỉnh AI của máy.

Game còn hỗ trợ người chơi lưu các trận đánh qua mạng và cho phép xem lại (Replays) ngay trong game để học hỏi kinh nghiệm và chiến thuật từ đối thủ của mình.

Kết luận

WFTP là một game chiến thuật có cách chơi khá hấp dẫn nhờ có thêm các Hero. Hình ảnh của game chỉ đạt mức trung bình. Các hiệu ứng cháy nổ tuy không đến nỗi nào nhưng chưa biểu đạt được hết sức mạnh của các quả đạn pháo hay các vụ oanh tạc (nếu đã chơi qua game cùng thể loại là Rush For Berlin, bạn sẽ dễ dàng nhận ra sự khác biệt này). WFTP đặc biệt có các đoạn phim cắt cảnh được xây dựng khá công phu và hoành tráng, khiến người chơi ngất ngây chiêm ngưỡng mỗi khi vừa hoàn thành 1 nhiệm vụ, và cũng là thời gian thư giãn lý tưởng giữa 2 ván đấu. Cốt truyện game đa dạng, không chỉ bắt người chơi xây nhanh và nhiều lính mà mỗi màn là một kiểu nhiệm vụ khác nhau. Game có độ dài tương đối làm thỏa mãn những nhà chiến lược gia, dù tài tình đến mấy thì cũng phải ngồi lại với game hàng chục giờ liên tục mới có thể khám phá hết nội dung của mục chơi đơn, chưa kể đến phần chơi qua mạng và Skirmish.

ĐẶNG THANH

Gặp vài tướng tài

Nếu bạn theo phe đồng minh Anh-Mỹ, **Colonel John Lynch** là hero đầu tiên mà người chơi được tiếp xúc. **Colonel** là một phi công lái máy bay thử nghiệm đồng thời là một thợ máy tài tình. Sở hữu khẩu súng phóng lựu có sức công phá khá cao, đặc biệt nổi trội về kỹ năng sửa chữa xe tăng, vì thế không có lý do gì mà bạn không để "hắn" nắm giữ quân đoàn tăng và thiết giáp chủ lực của mình. Mỗi tướng trung bình có tất cả 4 kỹ năng đặc biệt, Colonel ngoài kỹ năng sửa chữa xe quân sự (Quick Repair) và phóng lựu đạn thành một vòng lửa bao vây mục tiêu (Ignite) như đã đề cập, còn sở hữu 2 kỹ năng khác là tăng sức nổ của lựu đạn (High Explosive) và kỹ năng bảo trì (Engineering) có thể tăng sức tấn công và phòng thủ của khí tài thêm 3 điểm.

Anna là nữ điệp viên người Anh, có vóc dáng xinh đẹp dễ nhìn và rất thông minh. Nàng đã biết cách kết hợp khéo léo 2 tố chất trời phú này nên mọi điệp vụ đều thành công khá thuận lợi. Không chỉ xinh đẹp, "công lực" của Anna cũng rất mạnh mẽ, ví như lúc gặp tình huống quân ta có nguy cơ bị đối phương đè bẹp, Anna có một kỹ năng giải thoát rất đặc biệt (Charm) khiến đối phương không thể đụng đến nàng trong khoảng thời gian là 30 giây. Với kỹ năng Paralyze, Anna có thể khiến một khẩu pháo tự hành "hoành tráng" phải "lê lết" thậm chí không thể bắn nổi đến 1 viên đạn. Nàng còn cực kỳ hữu dụng với kỹ năng bị động (Passive skill) Informer khi liên tục cung cấp cho bạn 100USD/giây, và mỗi lần nàng "Level Up" (tăng cấp) thì số tiền sẽ tăng thêm 100USD - quả là nguồn tài nguyên quý hiếm và quan trọng. Bạn chỉ cần giữ cho nàng sống sót và đứng "hóng gió" ở đâu đó thì số tiền có được còn hơn cả các xe tải vào mỏ lấy tài nguyên. "Tuyệt chiêu" cuối cùng là khả năng tăng thêm 20% mức độ quan sát của các đơn vị đồng đội.

Vị tướng cuối cùng của phe đồng minh chính là **Vincent Sagnier**, anh chàng người Pháp này cũng không kém phần nguy hiểm khi quyết tâm làm bạn với... thuốc nổ. Chính vì **Vincent** rất khéo "chơi" với thuốc nổ nên anh ta được trang bị các kỹ năng phòng vệ rất tốt. Kỹ năng "Piercing shot" cho phép sử dụng bộ giáp của mình, gây thiệt hại nặng nề cho những ai dám bắn vào anh ta. Khả năng đặt mìn (Bomb) là kinh hoàng nhất, có thể diệt gọn công trình của đối phương như tháp pháo, lô cốt... Kỹ năng này đặc biệt hữu dụng trong màn 8 (Secrets of Ice), khi chỉ có 2 nhân vật chính là Colonel và Vincent dẫn một toán nhỏ lính biệt kích đột nhập căn cứ để giải cứu các nhà khoa học đang bị bắt cóc. Đường vào căn cứ được bố trí rất nhiều ụ pháo và đại liên mà nếu chọn cách đánh "tổng lực" như khi còn sở hữu các binh đoàn tăng thì quân đối phương chết 3, còn quân ta... chết hết nên kỹ năng "bùm" của Vincent đúng là vừa nhanh và gọn. Tuy nhiên, đừng lạm dụng "tuyệt kỹ" này vì phải đến 200 giây sau mới có thể ra chiêu này lại. Để hỗ trợ việc đặt bom của Vincent, kỹ năng thành thục (Expertise) sẽ giúp anh tăng 50% sức tàn phá của thuốc nổ. Kỹ năng "Blast" của Vincent giúp tăng sức nổ của đồng đội thêm 20%.

Ưu:

Gameplay khá hay và đa dạng. Chơi mạng hấp dẫn hơn với mục mới (secret orders). Chiến tranh hư cấu từ Thế Chiến thứ 2 hấp dẫn với nhiều loại vũ khí độc đáo.

Khuyết:

Hình ảnh chưa được sắc nét lắm, âm thanh đôi khi bị lỗi không đáng có. Chơi đơn rất khó nâng cấp được vũ khí lên lv2.

Kinh nghiệm chiến trường

Câu nói "3 cây chụm lại nên hòn núi cao" khá hiệu quả với WFTP, nên chiến thuật hợp lý nhất để đối phó với quân máy cứ liên tục phát triển là cách đánh tổng lực nhiều lớp. Khi biết được vị trí cần đánh chiếm, bạn không nên vội vàng đưa từng chiếc tăng nhỏ, lẻ lên đường, rất dễ bị đối phương nuốt chửng. Hãy sản xuất cùng lúc từ 2 xe tăng trở lên. Quy tụ chúng về 1 điểm chiến lược mà máy hay tấn công và ra lệnh cố thủ tại chỗ. Dần dần khi đoàn tăng, thiết giáp của bạn đã lên đến khoảng 20 chiếc, lúc đó mới nên xuất kích. Khi đem quân đi đánh nhớ chú ý đến xe sửa chữa, chúng rất cần thiết khi hỗn chiến; bạn cũng nên ưu tiên sản xuất nhiều loại tăng bắn xa như Priest. Chiến thuật tấn công tổng lực nhiều lớp chính là cho máy bay tiêm kích và ném bom đi trước dò đường, Sherman đi tiên phong làm hàng rào chắn để Priest mặc sức bỏ bom những đơn vị quân từ ngoài tầm bắn của chúng được máy bay định vị. Phía sau, các xe sửa chữa phải sẵn sàng lao lên trước khi có xe tăng bị hư hỏng; đồng thời, ở doanh trại đừng quên liên tục bổ sung các loại xe tăng.

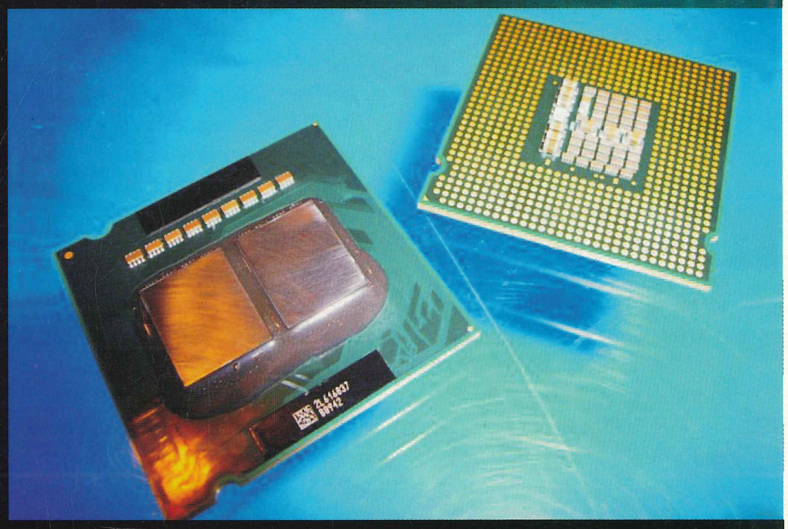
KHÔNG CHIẾN THÁI BÌNH DƯƠNG

Tuy khai thác mảng đề tài Thế Chiến II đã khá cũ, nhưng do kết hợp được yếu tố hành động và tính chiến thuật, Battlestations Midway đem đến một lối chơi sáng tạo, đầy cuốn hút.

BATTLESTATIONS MIDWAY	
PHÁT HÀNH	Eidos
PHÁT TRIỂN	Eidos
THỂ LOẠI	Chiến thuật
HỆ MÁY	PC
NGÀY PHÁT HÀNH	23/01/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 DVD
CẤU HÌNH TỐI THIỂU	P4 2GHz, 512MB RAM, VGA Geforce 4 (không hỗ trợ MX, yêu cầu có Pixel Shader 1.1), HDD 6000MB, Windows 2000/XP
CẤU HÌNH ĐỀ NGHỊ	P4 3GHz, 2GB RAM, VGA Geforce 7800 hoặc ATI X1800 (hỗ trợ Pixel Shader 2.0), HDD 6000MB, Windows 2000/XP

Có những thứ luôn luôn & chỉ thuộc về nhau

Hãy cách tân máy tính của bạn với Intel® Core™ 2 Duo và hệ điều hành mới Microsoft Windows Vista*. Hãy tận hưởng những lợi ích chưa từng có từ trước tới nay với hiệu suất hoạt động vượt trội, khả năng tận hưởng giải trí tuyệt vời cũng như sức mạnh để làm được nhiều việc hơn.



Vũ Kiều Linh

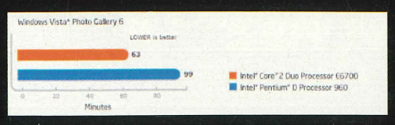
Hiệu suất hoạt động cao hơn tới 40% với các bộ vi xử lý để bàn Intel® Core™ 2 Duo trên hệ điều hành Windows Vista. Hãy tận hưởng nhiều hơn cùng một lúc với khả năng xử lý đa tác vụ vượt trội.

Công nghệ đồ họa Intel® Graphics Technology giúp bạn tận hưởng tối đa giao diện sử dụng tuyệt đẹp Windows Vista Aero* mới.

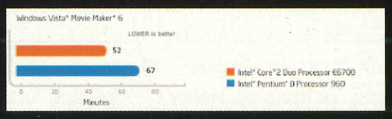
Tìm kiếm tài liệu và dữ liệu trong chớp mắt với sức mạnh của bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo cùng khả năng tìm kiếm mạnh mẽ của hệ điều hành Windows Vista.

Chắp cánh cho trí tưởng tượng của bạn bay vào cuộc sống với các bộ vi xử lý để bàn Intel® Core™ 2 Duo tiếp sức mạnh cho các ứng dụng Windows Photo Gallery* và Windows Movie Maker*.

Tạo ra một bộ phim có độ phân giải cao với 100 bức ảnh yêu thích của bạn chỉ trong khoảng 1 giờ; nhanh hơn 57% những thế hệ bộ vi xử lý trước đây.



Chuyển đổi 30 phút video định dạng MPEG thành định dạng Windows Media có độ phân giải cao trong không đầy 1 giờ; nhanh hơn 29% những thế hệ bộ vi xử lý trước đây .



Game vô tận

Tận hưởng được nhiều hơn theo phong cách của bạn với bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo nhằm mang lại cảm giác thực khi chơi game đến khó tin.

Thoả mãn đam mê của bạn với cảm giác tuyệt đỉnh khi chơi game: tận hưởng khả năng đồ họa 3D thế hệ mới đầy kinh ngạc và một loạt lựa chọn những game đòi hỏi hiệu suất hoạt động hệ thống cao.

Xử lý AI và vật lý tiên tiến nhằm mang lại khả năng tận hưởng game 3D mạnh mẽ và mượt mà.

Di động không ngừng

Chia sẻ những bộ phim yêu thích, những trò chơi, bản nhạc và video gia đình ở bất cứ nơi nào và vào bất cứ lúc nào bạn muốn: những chiếc máy tính xách tay sử dụng hệ điều hành Vista trên công nghệ di động Intel Centrino Duo mang lại khả năng quản lý điện năng vượt trội giúp nâng cao thời gian sử dụng pin, và những lựa chọn rất dễ sử dụng nhằm nâng cao tính bảo mật khi kết nối không dây trên đường di chuyển.

Cá nhân hóa môi trường không dây của bạn trên đường di chuyển, sử dụng tính năng Windows Mobility Center* trên chiếc máy tính xách tay sử dụng công nghệ di động Intel Centrino Duo. Tự tin kết nối với các mạng không dây với số lượng điểm kết nối hotspot đang phát triển rất nhanh tại Việt Nam.

Tận hưởng thời gian được tự do khỏi dây dẫn nhiều hơn nhờ hiệu suất hoạt động vượt trội của bộ vi xử lý, hiệu quả về khả năng tiết kiệm điện năng cùng những tính năng quản lý điện năng tiêu thụ tiên tiến giúp tối đa hóa thời gian hoạt động của pin.

Khi thiết kế cao cấp đi kèm với công nghệ đột phá thì khả năng sẽ là vô tận. Hãy để công nghệ tiên tiến với bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và hệ điều hành Window Vista tiếp thêm sức mạnh cho cuộc sống số của bạn.

Bùng nổ

Phần chiến dịch của Battlestations: Midway (BM) bắt đầu vào những ngày cuối năm 1941. Bình minh trên quần đảo Hawaii Chủ Nhật 7/12 hiện lên thật là đẹp, bầu trời không một bóng mây, sóng êm, biển lặng. Khu quân sự Mỹ tại Trân Châu cảng vẫn như bao ngày nghỉ khác. 7 giờ 55 phút, trên bầu trời bắt đầu xuất hiện những chấm lạ. Và rồi hàng loạt máy bay của quân Nhật ào ạt trút bom, chính thức khai mào cho cuộc chiến Thái Bình Dương.

Khốc liệt

Nếu đã từng một lần chứng kiến những hạm đội hải quân diễn tập thì hẳn bạn cũng có thể hình dung trận chiến trong Battlestations: Midway ra sao. Hàng loạt khí tài quân sự, cùng với những hàng không mẫu hạm khổng lồ và cả những "thợ săn thầm lặng" của biển cả - tàu ngầm. Để giành chiến thắng, người chỉ huy không chỉ cần có tầm nhìn chiến lược mà còn phải làm chủ được các phương tiện chiến đấu. Đó cũng chính là trọng tâm của lối chơi Battlestations Midway: sự phối hợp nhuần nhuyễn giữa hành động và chiến lược.

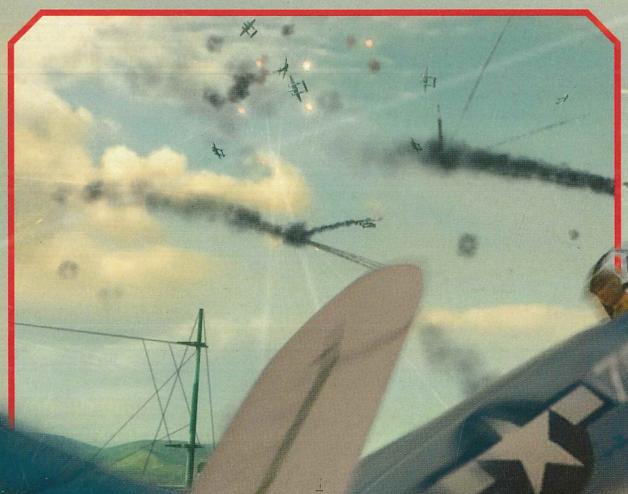
Khởi đầu game, người chơi chỉ có cơ hội điều khiển một loại phương tiện chiến tranh (ban đầu là tàu tuần tra, về sau là máy bay, tàu khu trục). Cuộc chơi đơn thuần chỉ là màn hành động đơn lẻ. Do không đầu tư quá chi tiết vào việc mô phỏng từng loại khí tài quân sự nên công việc trong những ngày đầu diễn ra khá nhàm chán. Nhưng mọi chuyện trở nên hào hứng hơn khi Henry J.Walker (nhân vật chính trong game) thăng cấp. Từ trung sỹ, Henry trở thành thuyền trưởng hàng không mẫu hạm Yorktown, đồng nghĩa với việc sẽ chỉ huy một lượng lớn phương tiện chiến tranh. Lúc này, để giải quyết một cuộc chiến, bạn có rất nhiều phương án: dàn đội hình tấn công trực diện bằng tàu chiến hay cố thủ rồi oanh tạc bằng không quân. Mỗi lựa chọn đều đem lại cảm giác hấp dẫn trong cách thực hiện. Với phương án thứ nhất, người chơi sẽ có dịp phô trương tài năng lái tàu cũng như bố trí đội hình. Phương án còn lại thì sẽ là sự tính toán trong khâu phòng thủ, đề phòng tàu ngầm đối phương, sử dụng máy bay bọc lót rồi chớp thời cơ tấn công ồ ạt bằng hàng loạt bom. Một sai sót nhỏ có thể dẫn đến hậu quả khôn lường. Tất nhiên, để hạn chế sai sót thì đòi hỏi bạn phải có chút ít kinh nghiệm trận mạc. Nét hay của game chính là ở đây.

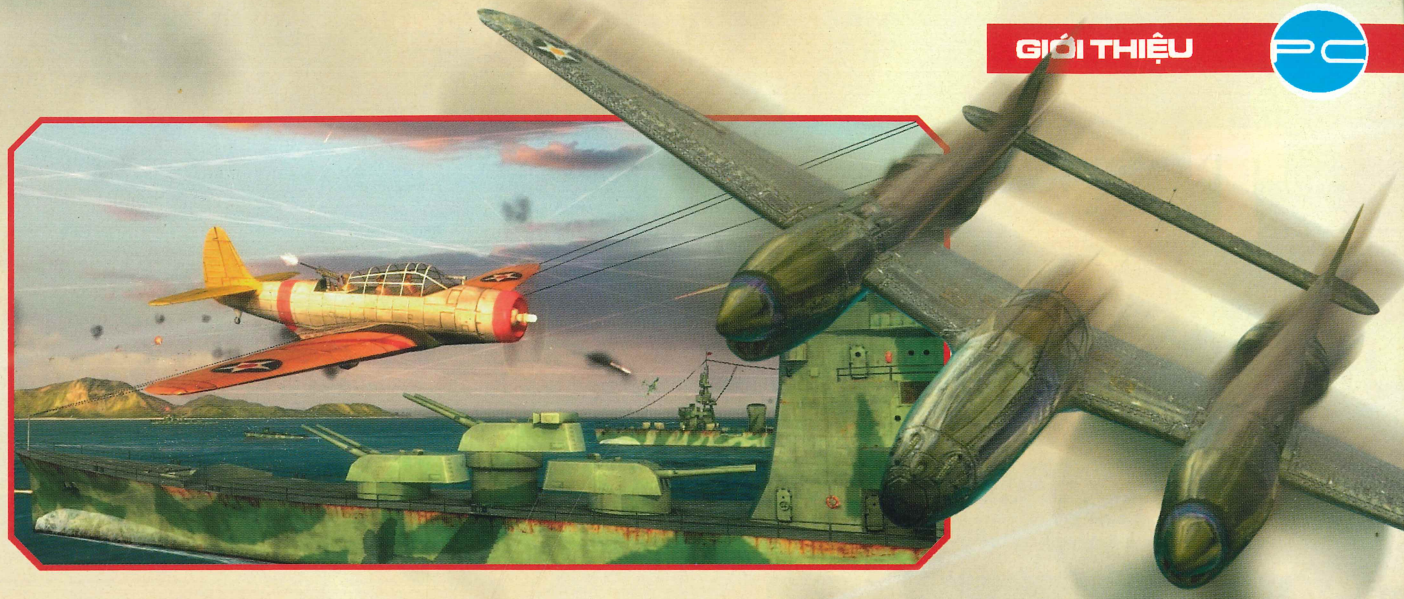
Kinh nghiệm luôn bắt đầu bằng khóa đào tạo cơ bản về thủy quân và mở rộng qua từng trận đánh. Để nã pháo chính xác vào tàu đối phương không phải cứ việc bắn là trúng, mà đòi hỏi cả một khoảng thời gian luyện tập (pháo ở tàu chiến bắn theo kiểu cầu âu, người chơi phải biết căn chỉnh hướng, tính khoảng cách như thật). Khi đã thành thục, chúng sẽ là "phao cứu sinh" giúp người chơi vượt qua những trận chiến cam go. Hay với chiến đấu cơ, một phi công mới vào nghề sẽ khó thoát khỏi làn mưa đạn của đối phương nhưng với một tay điêu luyện thì chuyện chiếc phi cơ bé nhỏ có thể tiêu diệt cả phi đội máy bay là điều không khó. Thú vị hơn cả là cảm giác làm chủ được một phương tiện chiến tranh tung hoành trên chiến trường, nó sẽ làm bạn nhớ mãi.

Mảng tối của cuộc chiến

Hấp dẫn trong từng thời khắc của cuộc chiến, nhưng tiếc thay BM lại chứa nhiều thiếu sót.

Đầu tiên phải kể đến là mảng chiến dịch của game. Vẫn biết phần này được xây dựng dựa trên những sự kiện có thật trong lịch sử, lại diễn ra trong khoảng thời gian khá ngắn (cuối





năm 1941 và nửa cuối năm 1942), nhưng thời lượng của chúng quả thật quá ít ỏi. Trung bình một trận chiến chỉ diễn ra trong khoảng từ 15-30 phút. Đấy là đối với người mới. Còn nếu bạn đã thành thục trong từng động tác thì ngay cả mức độ khó nhất cũng khó lòng kéo dài hơn. Kết thúc chóng vánh, phần chơi đơn còn lại được dồn cho mục "Thử tài". Công nhận phần này khá hấp dẫn khi luôn thử thách người chơi ở mọi khía cạnh từ tài điều khiển đến khả năng thao lược - luôn trong tình trạng một chọi mười. Chỉ có một vấn đề nho nhỏ là cách thiết kế màn chơi dễ gây "đau lòng": ở màn này, bạn mất bao công sức bảo vệ một chiến thuyền thì sang màn kế tiếp lại phải đánh đắm nó.

Điểm thiếu sót tiếp theo là tính thiếu thực tế. Không hiểu có phải do đơn giản hóa các khí tài quân sự cho dễ điều khiển hay không mà nhiều khi BM rơi vào tình trạng "phi thực tế". Lấy một ví dụ nhỏ: bạn đang lái một máy bay ném bom hạng nặng, do không còn khả năng tẩu thoát nên bạn quyết định vác cả tấn thuốc nổ lao vào tàu chiến đối phương với hy vọng "quyết tử" theo kiểu kamikaze của quân Nhật. Thế nhưng, kết quả là tàu đối phương vẫn trơ trơ còn bạn thì tiếc "hùi hụi" cả một pháo đài bay. Các phương tiện chiến đấu khác như pháo của tàu chiến vẫn được thể hiện khá chân thực. Thích nhất là những phát pháo của thiết giáp hạm. Một phát khai hỏa khiến cả chiến thuyền rung lên, trông rất ấn tượng.

Khó có thể nhận xét chính xác về phần đồ họa của BM. Nếu ngước lên trời, bạn sẽ thấy một khung cảnh rất đẹp. Ánh nắng hắt trên sườn chiến đấu cơ, hiệu ứng mây khói được thể hiện tuyệt vời. Còn khi nhìn xuống mặt biển thì lại hoàn toàn khác. Biển xanh, không gợn sóng và tĩnh lặng như mặt hồ! Thiệt là "biết... chết liền". Kèm theo đó là sự sơ sài trong khâu thể hiện cảnh vật ở các hòn đảo, quang cảnh vùng biển Thái Bình Dương dễ làm nản lòng bất cứ người lính nào. An ủi phần nào là âm thanh của game tương đối khá. Nhạc nền được thể hiện rất tốt với đầy chất anh hùng ca. Trước mỗi trận chiến thường có những khoảng lặng như để kéo căng thần kinh của người chơi.

Tổng lực cuộc chiến mạng

Ngắn ngủi ở phần chơi đơn có lẽ do nhà sản xuất tập trung cho phần chơi mạng. Với khả năng hỗ trợ Xbox Live (đối với phiên bản dành cho Xbox 360) và Gamespy/LAN (phiên bản cho PC), người chơi có khả năng tham gia những trận tranh tài với bạn bè, người thân. Nếu phần chơi đơn bó chặt một phe thì ở phần cho mạng, bạn có thể tùy chọn. Hơn nữa, nhiều người tham gia sẽ tăng tính khốc liệt cho cuộc chiến. Một chú ý nho nhỏ: phần thưởng cao nhất của trò chơi là huân chương danh dự - Medal of Honor chỉ được trao tặng cho những ai tham gia phần chơi mạng.

Kết luận

Dung hòa hợp lý giữa 2 yếu tố hành động và chiến thuật, Battlestations: Midway để lại cho người chơi sự mới mẻ trong cách thể hiện cùng nhiều cảm xúc. Tiếc thay, trong đó có cả những giây phút không hài lòng. Tiếc thì tiếc vậy nhưng dù sao đây cũng là một game hay, nếu có thời gian bạn hãy thử xem sao.

ANH TUẤN

Ưu

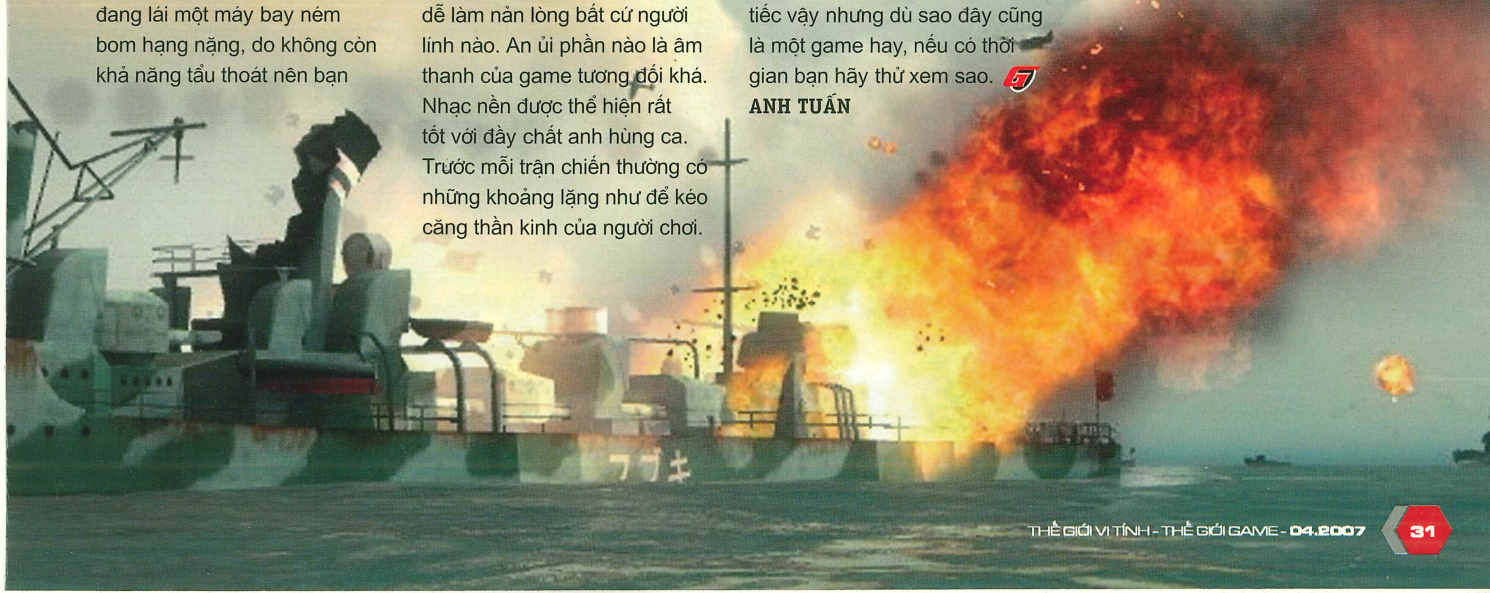
- Lối chơi sáng tạo
- Phương tiện chiến tranh đa dạng

Khuyết

- Nhiều điểm phi thực tế
- Phần chơi đơn quá ngắn

Góc lịch sử

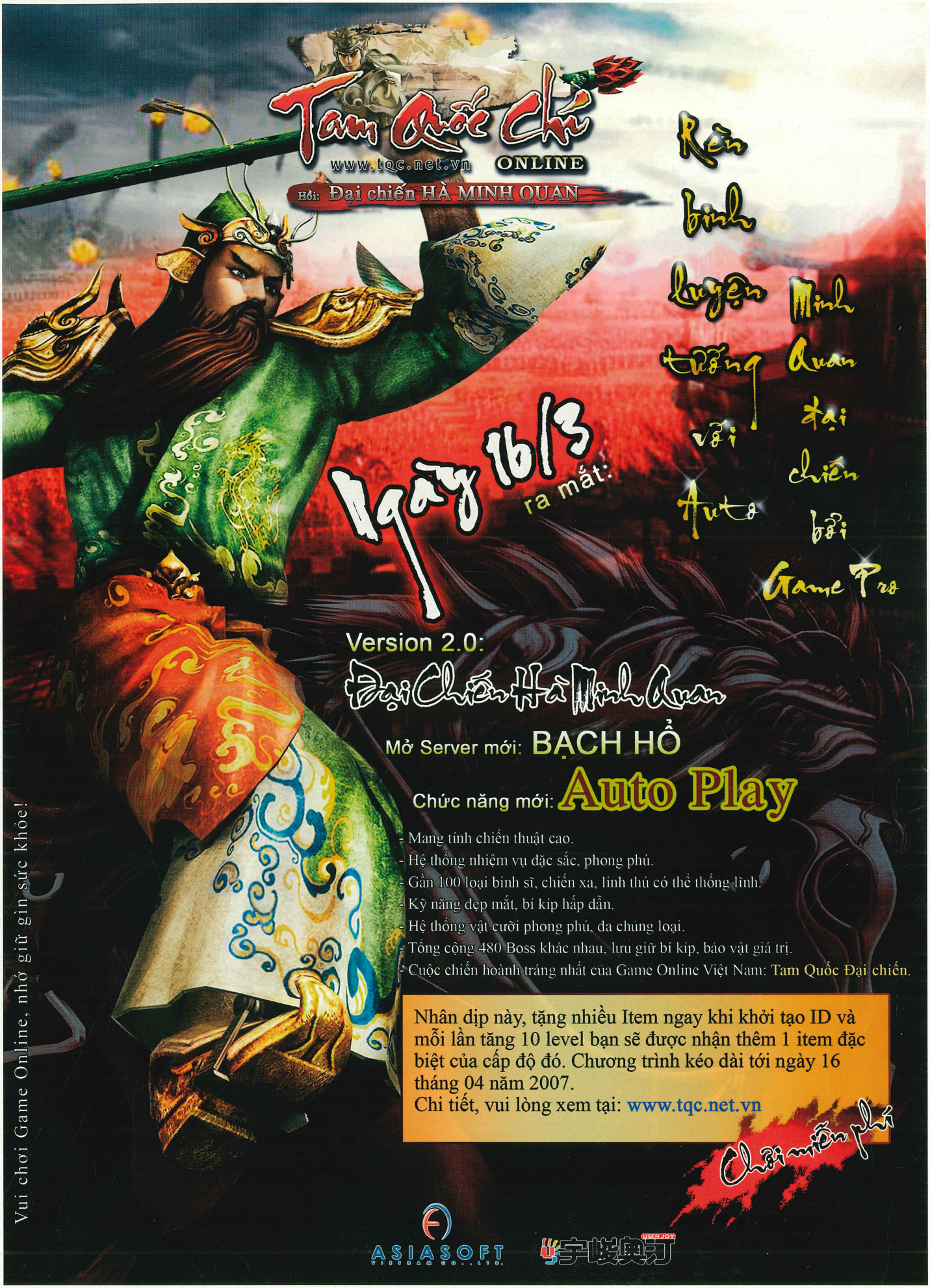
Trận chiến lịch sử Midway diễn ra giữa hải quân Mỹ và phát xít Nhật vào ngày 4-7 tháng 6 năm 1942, đánh dấu một bước ngoặt lớn trên chiến trường Thái Bình Dương. Trước khi diễn ra, quân Nhật chiếm ưu thế trên mọi phương diện, có thể tùy ý lựa chọn địa điểm và thời gian tấn công. Nhưng sau thất bại ban đầu, lực lượng hai bên đã trở nên ngang bằng. Không lâu sau đó, Mỹ chuyển sang thế tấn công. Điểm mấu chốt của chiến thắng tại Midway là do Mỹ đã nắm được thông tin tình báo về lực lượng phía Nhật, qua đó giăng sẵn bẫy để tập kích.



Thoát khỏi các sô đen "DreadZone" do trùm truyền thông Gleeman Vox tổ chức (Ratchet Deadlocked), bộ đôi Ratchet & Clank quyết định nghỉ dưỡng dài hạn ở Jowai Resort thuộc hành tinh Pokitaru... Đang tận hưởng thiên nhiên giữa bãi biển xanh thơ mộng, cả hai tình cờ gặp được bé Luna, một học sinh tiểu học đang làm bài tập về nhà với đề tài các anh hùng. "Không hẹn mà gặp" Ratchet và Clank lập tức trở thành những dẫn chứng sống để Luna hoàn thành bài tập của mình.Tuy nhiên, cuộc phỏng vấn sớm bị cắt ngang khi Lunar bị bắt cóc bởi một robot lạ mặt ngay trước mũi Ratchet và Clank. Bản tính nghĩa hiệp trỗi dậy, hai người hùng bắt đầu cuộc phiêu lưu mới với hy vọng tìm lại cô bé Lunar, họ đâu biết rằng mình đang lọt vào cái bẫy "khá hoàn hảo" của tổ chức bí mật có tên gọi Technomites...

Suốt hành trình đi tìm manh mối giải cứu cho Lunar, bộ đôi Ratchet & Clank sẽ phải vất vả vượt qua vô số kẻ địch khác nhau bằng chiếc mỏ lết "bất ly thân" được trang bị lúc đầu của trò chơi. Ứng với lượng đối phương bị hạ gục, cả hai người hùng của chúng ta sẽ tự động thăng cấp để cải thiện chỉ số HP. Song song đó họ có thể thu thập các bù loong, ốc vít nhằm trang bị thêm các vũ khí hay vật dụng mới cho những màn chơi sau. Đây cũng chính là điểm hút hàng của trò chơi, bởi các món "đồ chơi" thời thượng này được thiết kế khá độc đáo và hoàn toàn không đụng hàng. Tiêu biểu như Shock Rocket, ngoài sát thương mạnh còn được tích hợp thêm những lưới điện với cường độ cao có khả năng chụp mũ cùng lúc nhóm lính của đối phương từ 4-5 tên. Trong khi đó, Suck Cannon có cơ cấu hoạt động như một chiếc máy hút bụi lớn có tác dụng hút đối phương hay vật

RATCHET & CLANK: SIZE MATTERS	
PHÁT HÀNH	SCEA
PHÁT TRIỂN	High Impact Games
THỂ LOẠI	Hành động
NGÀY PHÁT HÀNH	13/02/2007
ESRB	Everyone


Tam Quốc Chí
www.tqc.net.vn
ONLINE
Hồi: Đại chiến HÀ MINH QUAN
Rèn binh luyện tướng với Auto
Minh Quan đại chiến bởi Game Pro
Ngày 16/3
ra mắt:
Version 2.0:
Đại Chiến Hà Minh Quan
Mở Server mới: BẠCH HỔ
Chức năng mới: Auto Play
- Mang tính chiến thuật cao.
- Hệ thống nhiệm vụ đặc sắc, phong phú.
- Gần 100 loại binh sĩ, chiến xa, linh thú có thể thống lĩnh.
- Kỹ năng đẹp mắt, bí kíp hấp dẫn.
- Hệ thống vật cưỡi phong phú, đa chủng loại.
- Tổng cộng 480 Boss khác nhau, lưu giữ bí kíp, bảo vật giá trị.
- Cuộc chiến hoành tráng nhất của Game Online Việt Nam: Tam Quốc Đại chiến.
Nhân dịp này, tặng nhiều Item ngay khi khởi tạo ID và mỗi lần tăng 10 level bạn sẽ được nhận thêm 1 item đặc biệt của cấp độ đó. Chương trình kéo dài tới ngày 16 tháng 04 năm 2007.
Chi tiết, vui lòng xem tại: www.tqc.net.vn
Chơi miễn phí
Vui chơi Game Online, nhớ giữ gìn sức khỏe!
ASIASOFT

TẠO GIÁP

Trong suốt quá trình hoàn thành trò chơi, bạn sẽ được khám phá tổng cộng 13 bộ giáp khác nhau để trang bị cho Clank. Tuy nhiên, để tạo ra bộ giáp hoàn chỉnh, bạn phải ráp đúng 4 phần chính (nón, găng tay, thân, giày) theo quy luật nhất định. Dưới đây là thông tin để bạn tham khảo về cách thức tạo ra 13 bộ giáp trên:

- **WILDFIRE** – cả bốn phần chính đều mang thành tố Wildfire. Tương tự với cách làm của Wildfire, bạn sẽ có sáu bộ giáp khác là Sludge Mk. 9, Crystallix, Electroshock, Mega-Bomb, Hyperborean, và Chameleon.
- **FIRE-BOMB** – ngoại trừ găng tay bằng Wildfire, các phần còn lại đều là Mega-Bomb.
- **SHOCK CRYSTAL** – nón và giày làm bằng Electroshock kết hợp với thân và găng tay làm bằng Crystallix.
- **WILDBURST** – nón làm bằng Sludge Mk. 9, những thứ khác đều làm bằng Wildfire.
- **TRIPLE WAVE** – Nón Wildfire, găng tay Sludge Mk. 9, thân và giày làm bằng Electroshock.
- **ICE II** – nón Crystallix Helmet, mọi thứ khác đều làm từ Hyerborean.
- **STALKER** – nón Wildfire, găng tay Sludge Mk. 9, thân và giày từ Chameleon.

dụng vừa tầm để biến chúng thành những viên đạn có sức công phá mạnh. Các bản sao chép của Clank – Agents of Doom tuy khá yếu ớt nhưng lại hữu hiệu trong việc quấy rối hay đánh lạc hướng đối phương. Được vay mượn thêm yếu tố nhập vai nên tùy thuộc vào thời gian sử dụng, các loại vũ khí trên sẽ tự động lên cấp để nâng cao độ sát thương và lượng đạn mang theo. Mặt khác, bạn có thể chủ động dùng lượng tiền có được để cải tiến một số chức năng mới cho chúng tại các cửa hàng trên đường đi.

Ngoài kho vũ khí đồ sộ được tận dụng triệt để khi chiến đấu, túi đồ của Ratchet không thể thiếu các vật phụ trợ (Gadgets) dùng để giải quyết các "puzzle" được sắp đặt khéo léo. Như chiếc bình tưới tiêu (Sprout-O-Matic) có tác dụng kích hoạt những bông hoa dại nằm ven đường để làm nở bắn qua vách núi cao hay thuốc nổ mạnh để phá vỡ các tường đá chắn đường. Cục nam châm từ "Polarizer" sẽ giúp Ratchet di chuyển được những công tắc kim loại vốn không thể với tới bằng tay thường. Chính việc xen kẽ khá nhuần nhuyễn giữa hành động và giải đố khiến Size Matters cuốn hút từ đầu đến cuối mà không đi vào vết xe đổ - sự lặp lại - của các game hành động.

Ngoài kế thừa những lợi điểm có sẵn từ phiên bản trước, trong Size Matters người chơi có thể trang bị thêm mũ, găng tay... cho Rachet để giảm thiểu mức sát thương do đối phương gây ra. Tuy nhiên, những món đồ đặc biệt này sẽ không được bày bán tại các shop mà bạn phải bỏ công sức tranh tài tại cuộc thi trượt ván "Skyboard", Clank Challenge, hay lùng sục các vị trí "bí mật" trên bản đồ. Nhưng công sức của bạn sẽ được đền đáp xứng đáng - những phần riêng rẽ tìm được có thể "hợp nhất" thành những bộ giáp đầy uy lực như Wildfire, Electroshock...

Tận dụng tốt tài nguyên hiện có của PSP, đồ họa của Size Matters vẫn đảm bảo chất lượng "chín lạng, nửa cân" với các phiên bản trên PS2 trước đây vốn đã được đánh giá cao. Thể hiện rõ nhất là khi chạm trán với từ 7-8 đối thủ cùng lúc ở những màn trên bộ hay phi thuyền bay ngập màn hình ở những trận không chiến, Size Matters vẫn chạy khá ngọt và rất hiếm khi xảy ra sự cố về khung hình. Tuy nhiên, không biết do để tâm quá nhiều đến những đoạn cutsence sống động hay không mà nhạc nền của SZ hầu như không tạo được ấn tượng mạnh lắm. Tính kiên nhẫn của bạn sẽ được thử thách đôi chút trong SZ, bởi thủ phạm chính là góc quay thường xoay trở chậm và gần sát vào nhân vật chính. Tuy nhiên, nếu bỏ qua những hạt sạn nhỏ trên, High Impact Games đã hoàn thành sứ mệnh thật xuất sắc khi thế chỗ cho những đồng nghiệp Insomniac Games đi trước.

ĐẶNG DUNG

BẠN CÓ BIẾT?

Chủ tịch của High Impact Games hiện nay chính là Roberto Rodriguez từng đảm nhận xêri Ratchet and Clank khi còn làm việc ở Insomniac Games. Tuy nhiên, đến năm 2004, Rodriguez rời khỏi Insomniac để lập công ty riêng của mình và lấy tên là High Impact Games. Ban đầu, Rodriguez giữ vai trò cố vấn cho một vài công ty như Disney. Nhưng có lẽ do tiếng lành đồn xa mà Sony đã đề nghị anh thực hiện dự án Rachet and Clank: Size Matters cho PSP.

ƯU
- Kho vũ khí đa dạng, ngộ nghĩnh.
- Chế độ đồ họa xuất sắc.

KHUYẾT
- Góc quay chưa hoàn thiện.
- Khâu nhạc nền thể hiện kém.

MẬT LỆNH HỒNG TÂM 2

Joanna Dark trở lại nhưng lại không thành công với Perfect Dark Zero, trong khi Call of Duty và Quake IV lại là thương hiệu lớn từ PC chuyển qua. Khi ra mắt vào tháng ba năm ngoái, nhờ cơ chế đồ họa xuất sắc và cách chơi được "thay da đổi thịt" so với nguyên bản gốc, Ghost Recon Advanced Warfighter (GRAW) sớm được fan hâm mộ lẫn các nhà phê bình khó tính đánh giá là một trong những game "xứng tầm" nhất dành cho những ai sở hữu next-gen Xbox 360. Như luật bất thành văn, sau khởi đầu suôn sẻ trên "next-gen", phiên bản thứ hai của trò chơi nhanh chóng được xúc tiến để người chơi có dịp gặp lại đội trưởng Scott Mitchell cùng các đồng đội dũng cảm của biệt đội Ghost trước nhiệm vụ mới. Nhưng lần này không chỉ là Mexico City mà còn là El Paso của bang Texas...

Tom Clancy's GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER 2	
PHÁT HÀNH	Ubisoft
PHÁT TRIỂN	Red Storm Entertainment/Ubisoft Paris
THỂ LOẠI	Phiêu lưu - Giải đố
HỆ MÁY	PC, XBox 360, PlayStation 3, PSP
NGÀY PHÁT HÀNH	06/03/2007
ESRB	Teen

Kế thừa và phát huy

Những bước tiến lớn của đàn anh năm ngoái gần như đã hoàn hảo và vững chắc, đồng thời được phần lớn game thủ chấp nhận, nên không có gì lạ khi trong lần xuất hiện thứ hai này rất nhiều chi tiết cũ được nhà sản xuất tái sử dụng. Đầu tiên là bạn vẫn linh hoạt điều khiển nhân vật qua hai góc nhìn ngang vai của ngôi thứ ba và góc nhìn thứ nhất cận cảnh.

Do phải lăn xả trên chiến trường khốc liệt nên mỗi thành viên biệt đội Ghost đều được trang bị kho vũ khí khá đồ sộ để sẵn sàng chiến đấu trong mọi tình huống. Súng phóng lựu Zeus T2 có thể thổi tung các chiến xa "đầy kiêu hãnh" từ khoảng cách khá an toàn. Trong khi đó, súng máy Scar-m/e glm cũng không hề kém cạnh khi có khả năng giải quyết nhanh gọn các xe tải chở quân chi viện của địch, hay máy bay trực thăng nhờ được thiết kế đa nòng bắn và đạn có thể xuyên thủng thép. Nếu không thích ồn ào, dồn dập kiểu rambo bạn có thể trở thành tay bắn tỉa thiện xạ với khẩu Srass 0 được trang bị ống ngắm rộng và đạn có thể bắt trúng mục tiêu ngay cả khi chúng bị khuất sau một bức tường.

Ngoài tập trung điều khiển nhân vật trung tâm Mitchell, người chơi còn có cơ hội điều khiển gián tiếp các đồng đội và phương tiện hỗ trợ như trực thăng Apache trang bị tên lửa không đối đất, xe tăng APCS Strypher... thông qua các khẩu lệnh được gán trực tiếp trên phím D-pad. Để việc điều khiển an toàn và thuận lợi, hệ thống định vị và truyền sóng vô tuyến bằng vệ tinh "cross com" vẫn tiếp tục có mặt trong phiên bản thứ hai này. Với thiết lập nhỏ bên trái màn hình, người chơi có thể cập nhật thông tin nhanh gọn nhiều điểm nóng trên chiến trường đồng thời tăng thêm hiệu quả cho việc kiểm soát nhóm.

Nếu như phần lớn nhiệm vụ Ghost Recon 2 dành cho Xbox trước đây thường trải rộng trong những cánh rừng rậm hay những hoang mạc cát, Advanced Warfighter tập trung vào các trận chiến diễn ra ngay trong lòng thành phố, nhưng do những bối cảnh chơi đặc biệt nên các nhiệm vụ của AW2 lại là sự kết hợp thú vị của cả hai phiên bản vừa kể trên. Điều này đồng nghĩa với độ khó của trò chơi đã được đẩy lên khá nhiều. Chưa kể đến nhờ tài nguyên phần cứng vượt trội nên các trận đánh trong AW2 tiếp tục được cải thiện về cả độ khốc liệt lẫn độ lớn khi bạn cùng lúc có thể giáp mặt (từ trên không lẫn dưới bộ) những nhóm đối thủ đông đảo từ 10-30 tên.

Không chỉ cải thiện về lượng, đối phương trong AW2 cũng thông minh hơn rất nhiều nên bạn sẽ không khỏi căng thẳng khi rảo bước qua những hoang mạc lớn của Texas hay trong lòng thành phố Mexico. Nóc nhà cao tầng hay các tháp canh cao, thuận lợi cho việc bắn tỉa là hai nơi được chúng ưu ái viếng thăm nhiều nhất. Ngoài ra, chiến thuật của chúng cũng bài bản hơn trước. Nếu cảm thấy yếu thế hay ngửi thấy mùi thất bại chúng sẽ "lủi" rất nhanh. Ngược lại, với lực lượng vừa phải hay hoàn toàn áp đảo, chúng thường phân chia công việc để dễ bề hoạt động như bọn gunner sẽ bủa vây để đánh trực diện đồng thời "thọc" hai bên sườn để đánh lạc hướng bạn và đồng đội, trong khi đám sniper sẽ chủ động tìm góc canh hợp lý chờ đợi bạn sơ hở để ra tay. Mặt khác, chúng cũng được hỗ trợ khá mạnh từ các phương tiện cơ giới với hỏa lực mạnh không kém gì bạn. Song song đó, cách lưu theo "check point" cũng là một hạn chế mà nhà sản xuất đặt ra để người chơi phải tăng sự tập trung và cẩn trọng hơn trong suốt quá trình hoàn thành trò chơi.

Nhà sản xuất cũng đã khéo léo bổ sung tính năng mới cho các phương tiện hỗ trợ để thuận tiện cho người chơi hơn. Đầu tiên phải kể đến các trực thăng không người lái (Drones – UAV Cypher) ngoài chức năng dò mục tiêu như trước đây còn được bổ sung thêm tính năng "quét" (bằng phím RB), cho phép người chơi nhận biết rõ ràng vị trí chính xác từng mục tiêu. Việc này giúp bạn chủ động hơn khi vạch kế hoạch tác chiến hợp lý. Bên cạnh đó, các phương tiện cơ giới hỗ trợ biệt đội Ghost có thêm sự góp mặt đáng kể của máy bay ném bom có thể thực hiện những đợt oach tạc (air strikes) trên diện rộng, rất hữu hiệu khi đối phó với số lượng quân địch đông hay các xe tăng bọc thép "hiếu chiến" nằm san sát nhau. Đặc biệt hơn cả là "phe ta" giờ đây mạnh hơn rất nhiều nhờ sự góp mặt của những chàng quân y (Medic). Với những túi cứu thương dồi dào, mối bận tâm về sự bất ổn định của đồng đội máy hay "tiếc đứt ruột" vì lỡ đi sai nước cờ được giải tỏa phần nào so với phiên bản trước. Tuy nhiên, chính những chi tiết mới cũng là nguyên nhân chính khiến độ dài của AW2 vốn đã khiêm tốn so với bản đầu nay lại càng ngắn hơn rất nhiều. Thậm chí, ngay cả cấp độ cuối "elevated risk", trò chơi cũng khó lòng giữ chân bạn quá tám giờ trong suốt mười ba màn chơi.

Nối tiếp thành công của phiên bản đầu, phần chơi mạng của AW 2 xem ra vẫn khá mạnh nhờ hỗ trợ tối đa 16 tay chơi trong cùng thời điểm

thông qua nhiều hình thức khác nhau như dịch vụ Live, chia sẻ cùng màn hình chơi, sytem link cùng các kiểu chơi hấp dẫn như Deathmatch, Team Death Match, Co-op Campaign, Territory, Elimation, Objective... chắc chắn, bạn sẽ khó lòng từ chối cuộc "trường chinh" hấp dẫn này.

Thực, ấn tượng hơn

Do sử dụng chung engine dành cho AW hồi năm ngoái, nên rất khó tìm ra sự khác biệt thỏa đáng khi so sánh hai phiên bản. Tuy nhiên, phải ghi nhận một số khiếm khuyết trước đây như tốc độ khung hình, hay lỗi lộ nguyên người khi Mitchell thực hiện thao tác bò trườn qua những sườn dốc gồ ghề đã được khắc phục khá chu đáo. Thêm vào đó, những cải tiến mới về mặt hiệu ứng như thời gian thực về ngày và đêm (real time day/night), thời tiết giúp người chơi có được đủ góc độ cần thiết để thưởng thức vẻ đẹp của các cảnh chơi theo từng khắc thời gian. Mặt khác, nhờ bài trí cảnh chơi tốt và sắp đặt tình huống khá logic nên các hiệu ứng cháy nổ trong game tạo được ấn tượng mạnh hơn, đồng thời tránh được sự gượng gạo không cần thiết. "Đã mắt" nhất vẫn là những màn chơi mà bạn có thể ngắm nhìn từng đoàn thiết giáp đối phương bị hiệu ứng "domino" đang ngùn ngụt khói bởi những thùng xăng đặt bên vệ đường. Phần thanh âm của game cũng sắc sảo không kém nhờ lồng tiếng tốt và những đoạn nhạc nền hùng tráng nhưng được tiết chế hợp lý và phù hợp với từng nhịp nhanh, chậm của game.

Vẫn là "hàng hiệu"

Nhìn nhận một cách khách quan, trước áp lực về thời gian lẫn cải tiến so với phiên bản đầu, cả Red Storm lẫn Ubisoft Paris đã cơ bản hoàn thành xuất sắc nhiệm vụ được giao bất kể một vài hạt sạn nhỏ. Advanced Warfighter 2 vẫn xứng đáng là một trong những đại diện lớn của game hành động chiến thuật trong năm nay.

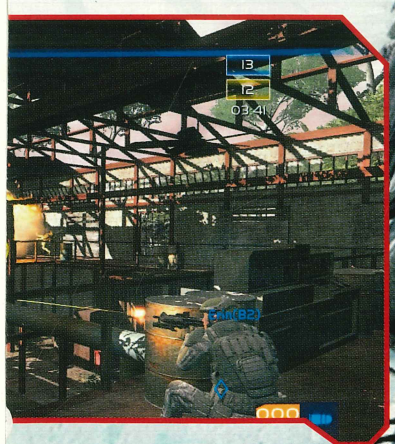
ĐẶNG KHÁNH

Ưu

- Các bổ sung mới khá hấp dẫn.
- Cơ chế đồ họa lẫn âm thanh đều thực hiện tốt.
- Phần chơi mạng sáng giá.

Khuyết

- Chiến dịch đơn ngắn.
- AI chưa ổn định.



LUNAR KNIGHTS	
PHÁT HÀNH	Konami
PHÁT TRIỂN	Konami
THỂ LOẠI	Hành động/Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	06/02/2007
ESRB	Everyone
DUNG LƯỢNG	1 CD
HỆ NÀY	Nintendo DS

LUNAR KNIGHTS HẮC BẠCH TRÁNG SĨ

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Tuy đã ra mắt ba phiên bản trên Game Boy Advance, nhưng thương hiệu Boktai của ngài Hideo Kojima hầu như không tạo được ấn tượng mạnh như huyền thoại "Metal Gear Solid" đã làm được trên đất Mĩ. Dù vậy, trước sức hút mạnh mẽ của nền máy DS, phiên bản thứ tư của xêri với tên gọi mới "Lunar Knights" (LK) vẫn được xúc tiến với hy vọng tạo một luồng gió mới cho dòng game khá lận đận này.

Lunar Knights lấy bối cảnh tương lai, khi cộng đồng ma cà rồng (vampires) phát triển khá thịnh vượng đồng thời trải rộng khắp trái đất. Ngược lại, với lực lượng mỏng và yếu ớt, con người được xem như những sinh vật hạ đẳng luôn bị nguy hiểm rình rập. Để nắm quyền kiểm soát trọn vẹn những khu vực còn lại, loài vampire quyết định dựng những cỗ máy đặc biệt - paraSOL có nhiệm vụ làm khuất vầng thái dương để đưa thế giới chìm mãi trong màn đêm lạnh lẽo. Ngoài ra, họ còn tự trang bị những bộ giáp cứng cáp có tên "casket armor". Tuy nhiên, những việc trên không hề làm nao núng những con người quả cảm. Họ thành lập The Guild – tổ chức quy tụ những chiến binh tinh nhuệ để chống lại sự cai trị hà khắc của loài vampire...

Câu chuyện được bắt đầu khi Lucien - chàng vampire trẻ tuổi đang tìm cách chống lại Duke, nhân vật đứng đầu vampires vốn có mối thù không đội trời chung. Định mệnh sắp đặt khi Lucien gặp được Aaron, một thành viên của The Guild, có năng lực tiềm tàng vừa mới rời khỏi căn cứ bí mật sau khi bị vampires tấn công. Tuy lý tưởng chiến đấu hoàn toàn khác nhau nhưng lại chung mục tiêu là Duke, cả Lucien lẫn Aaron nghiễm nhiên trở thành bộ đôi sát cánh hỗ trợ nhau.

Dấu nhấn quan trọng nhất của Lunar Knights là việc giải phóng chức năng "solar sensor" vốn nhận được khá nhiều phàn nàn từ phần lớn game thủ trong các phiên bản Boktai trước đây. Dù vậy, thời gian trong game vẫn tiếp tục giữ vai trò trọng yếu đòi hỏi người chơi phải "tùy cơ ứng biến" trong việc sử dụng đan xen hai nhân vật chính Lucien và Aaron. Ví dụ, ánh sáng ban ngày là nguồn năng lượng cần thiết để các khẩu Solar Guns của Aaron có thể hoạt động. Ngược lại, với bản chất của loài vampire, đêm tối lại là thời gian để Lucian bắt đầu phát huy sức mạnh của mình nhờ khả năng phù phép "lưỡi kiếm" trở nên mạnh mẽ hơn bằng nhiều yếu tố khác nhau.

Tất nhiên, để bớt bị ràng buộc vào yếu tố thời gian trên, hoặc sử dụng những kĩ năng cần thiết của các nhân vật trong những trường hợp bất khả kháng (như diệt boss, giải đố...), người chơi vẫn có thể sử dụng các món đồ phụ trợ như trái cây, dược phẩm được bày bán tại các shop hay xác quái vật để hồi phục nguồn năng lượng bị mất. Cần lưu ý là dưới tác động thời gian, những món đồ hỗ trợ sẽ trở nên quá "đát". Nếu tiếp tục sử dụng, chúng sẽ gây tác dụng phụ như hoa mắt, nhức đầu. Vì vậy để tránh trường hợp đáng tiếc, bạn nên tránh xài hàng quá hạn hoặc ưu tiên sử dụng đồ sắp "hết đát" nhằm tránh lãng phí tiền bạc lẫn sức khỏe.

Một trong những cách tốt nhất để nhân vật có thể "miệt mài" chiến đấu trong những mê cung dài và phức tạp về

sau là luyện cấp cho họ. Bằng cách này bạn có thể cải thiện các chỉ số cơ bản của họ như sức khỏe, năng lượng và sát thương vật lý. Bên cạnh đó, bạn có thể sử dụng tiền bạc kiếm được để trang trải cho các bộ giáp mới hoặc nâng cấp vũ khí nhằm tăng hiệu quả. Hiệu quả không kém là bạn có thể triệt để sử dụng các Terrennials (chiến binh yếu tố) để yểm vào vũ khí đang sử dụng dựa trên luật "yếu tố tương khắc". Bằng cách này bạn có thể "hạ gục" đối phương thật nhanh mà không lãng phí năng lượng. Mặt khác, bạn có thể tận dụng các khiên đỡ có sẵn để "dùng nhu chế cương" như việc đỡ khiên đúng lúc sẽ giúp bạn phản đòn được tên bắn ra từ các bộ xương khô, hoặc làm choáng váng những viên đá tảng nặng nề thay vì phải chấp nhận mạo hiểm để "cạch" tay đôi.

Đặc điểm khác không kém phần thú vị là ngoài hai thanh sức khoẻ và năng lượng, cả Aaron lẫn Lucien được trang bị thêm một biểu kế có tên gọi Trance. Khi thanh này đầy (qua việc diệt quái), bạn có thể kích hoạt chúng qua phím nhấn trên "touch screen" để giúp cả hai nhân vật chính thể hiện những tuyệt kĩ đặc biệt. Tùy loại Terrennials khác nhau mà các chiêu thức thực hiện sẽ hoàn toàn khác nhau. Điển hình như với errennials "black", Lucien sẽ bộc lộ năng khiếu bẩm sinh của loài "vampire" bằng cách hút sinh lực của đối phương để bổ trợ cho mình. Trong khi đó với Terrennials thuộc tính "hỏa" bạn có thể tạo ra những trận mưa thiên thạch. Nếu tận dụng những năng lực đặc biệt trên đúng thời điểm, bạn có thể vượt qua dễ dàng những trận đấu trùm khó nuốt trong game.

Bên cạnh việc tận dụng "touch screen" làm chức năng kích hoạt cho Trance, điểm hấp dẫn khác của Lunar Knights là bạn có thể tham gia các trận không chiến trên phi thuyền của Lucien cũng bằng chính chức năng "màn hình cảm ứng" độc đáo. Dễ thấy nhất là việc điều khiển phi thuyền bằng phím bấm theo cách thông thường như các game bắn tàu 2D trước đây được thay bằng các thao tác qua "stylus" trực quan và dễ dàng hơn. Như để luồn qua bụi thiên thạch chằng chịt, bạn chỉ cần rê nhẹ phi thuyền bằng "bút vẽ"về hướng an toàn; trong khi đó, để khai hỏa các đầu đạn tên lửa bạn chỉ cần chạm nhẹ "bút vẽ" lên các mục tiêu cần thiết. Bổ sung hợp lý trên giúp Lunar Knights tránh được việc bị "đánh đồng" với những game nhập vai xuất hiện trên nền DS trước đây vốn bị phàn nàn vì chưa tận dụng sâu tính năng độc đáo của màn hình cảm ứng như Final Fantasy III, Lunar: Dragon.

Ứng với mỗi "dungeon" khám phá được, người chơi có thể hiệu chỉnh lại thời tiết trong game theo nhiều kiểu khác nhau như hàn đới, nhiệt đới. Dĩ nhiên, những kiểu thời tiết trên không chỉ đơn thuần có tác dụng vui mắt, bởi dựa vào chúng bạn có thể khám phá thêm những lối đi bí mật nhằm "sưu tầm" những món đồ hiếm không bán tại các shop. Do chịu ảnh hưởng chút "Stealth action" của đàn anh Metal Gear Solid, trong Lunar Knights bạn sẽ bắt gặp các "sneaking mission" vốn đòi hỏi người chơi bí mật vượt qua các chốt canh nghiêm ngặt. Vì lẽ này, để quan sát mọi diễn biến bên ngoài màn hình chơi chính (vị trí, số lượng địch,...) bạn có thể nhấn giữ phím Y kết hợp với D-pad. Ngoài ra, bạn có thể huýt sáo (thao tác qua lỗ MIC.) để đánh lạc hướng địch trong những tình huống "nóng". Chính những gia vị này làm cách chơi của LK linh hoạt và hấp dẫn hơn.

Được xây dựng hoàn toàn trên khuôn 2D giống như các phiên bản trên GBA trước đây, nhưng nhờ chăm chút cảnh nền, thiết kế nhân vật và đặc biệt là những đoạn phim sống được lồng tiếng khá công phu nên nhìn tổng quan, trò chơi vẫn thỏa mãn phần lớn game thủ khó tính. Gạt bỏ được những khiếm khuyết không đáng có của phiên bản trước, lại được bổ sung những nét mới hấp dẫn chỉ có trên nền DS, xem ra lần "tái xuất hiện" này của xêri Boktai đã thành công mĩ mãn.

ĐẶNG KHÁNH

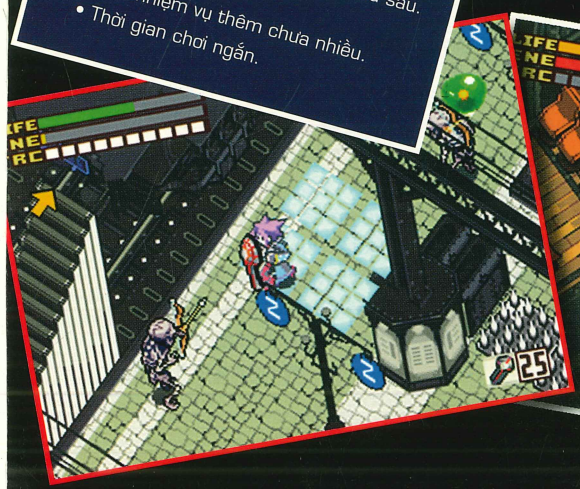
Giải mã ý nghĩa của các paraSOL

Mỗi lần dọn dẹp xong một dungeon, bạn sẽ mã hóa được một hiệu ứng thời tiết mới (paraSOL). Lúc này hãy quay lại Sheridan's Mansion gặp tiến sĩ Sheridan và chọn "Change Climate" để thay đổi thời tiết hiện hành. Mỗi hiệu ứng thời tiết sẽ cho kết quả hoàn toàn khác nhau để bạn có thể tìm được những vật dụng đặc biệt. Có tổng cộng 5 kiểu thời tiết và tác động của nó sẽ ảnh hưởng trực tiếp lên các "dungeon".

- **Balmy Subtropical:** Kiểu thời tiết này khi trời mưa lớn, sấm chớp sẽ giúp bạn nhìn thấy những vật dụng ẩn mà mắt thường không thể nhìn thấy. Song song đó, nước một số nơi sẽ dâng lên và làm những thanh gỗ gần đó có thể bắc thành cầu giúp bạn khám phá thêm khu vực hay những rương báu mới.
- **Arid Desert:** Một vài mặt hồ ngập nước trước đó sẽ khô cạn và cho phép bạn lội xuống lòng hồ để tìm kiếm những vật phẩm.
- **Tropical Rainforest:** Một số loại cây dây leo sẽ phát triển mạnh trở thành những chiếc cầu tự nhiên giúp bạn vượt qua những khu vực ẩn trên bản đồ.
- **Humid Continental:** Khi gió thổi mạnh bạn có thể dùng tàu lượn để bay qua những vực sâu nguy hiểm. Khi tuyết rơi những hồ axít sẽ đóng băng giúp bạn có thể vượt qua.
- **Frigid Artic:** Cũng giống như Humid Continental, khí hậu lạnh sẽ làm những mặt hồ axít đóng băng. Tuy nhiên, lưu ý những cơn mưa đá bất chợt vì chúng có thể khiến bạn bị mất máu. Hãy tương kế tựu kế đưa đối phương vào tròng.

ƯU
- Nhiều cải tiến hấp dẫn trong cách chơi.
- Nhạc nền được đầu tư có chiều sâu.

KHUYẾT
- Các nhiệm vụ thêm chưa nhiều.
- Thời gian chơi ngắn.



HOTEL DUSK ROOM 215	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	Cing
THỂ LOẠI	Phiêu lưu
NGÀY PHÁT HÀNH	22/01/2007
ESRB	Teen
DUNG LƯỢNG	1 CD
HỆ NÁY	Nintendo DS

HOTEL DUSK Room 215™

HOTEL DUSK: PHÒNG 215

Bắt đầu bằng một nghi án

24/12/1976: Thanh tra Kyle Hyde khi đang trực tại trụ sở của sở cảnh sát New York thì nhận được 1 cú điện thoại bí ẩn về hành vi mờ ám của Brian Bradley, người đồng sự làm việc chung bấy lâu nay với mình. Bám theo dấu vết để lại, Hyde đã đuổi kịp Bradley tại bến tàu sông Hudson. Lâm vào tình thế bất đắc dĩ, Hyde đã buộc phải nổ súng, xác Bradley rơi xuống sông nhưng sau đó không bao giờ được tìm thấy. Ngay sau đó, Hyde đã rời khỏi lực lượng cảnh sát.

Sau sự kiện trên, vẫn luôn bị ám ảnh bởi ý nghĩ rằng Bradley vẫn còn sống, Hyde đã xin làm việc tại Red Crown - hãng thám tử tư núp bóng dưới vỏ bọc một công ty kinh doanh. Bắt tay vào công việc mới, nhưng Hyde vẫn không ngơi suy nghĩ và tiếp tục việc điều tra về sự mất tích bí ẩn của đồng sự Bradley. Mãi cho đến một ngày...

Manh mối bất ngờ từ Hotel Dusk

28/12/1979: Ba năm sau, trong 1 lần được cử đến khách sạn Hotel Dusk để làm một nhiệm vụ đơn giản, Hyde nhanh chóng hoàn thành công việc. Nhưng tại đây, anh lại bất ngờ khám phá những bí mật dẫn đến điều mình tìm kiếm bấy lâu. Tất cả mọi người trong khách sạn đều có những bí mật riêng và việc Hyde phải làm là khám phá và xâu chuỗi chúng lại để đi đến cái đích cuối cùng là làm sáng tỏ vụ án năm xưa.

Với một mở đầu như thế, Hotel Dusk hứa hẹn là game hấp dẫn với những fan cứng cựa của thể loại điều tra. Cốt truyện hấp dẫn như một tiểu thuyết trinh thám thực thụ. Thông qua các khám phá của Hyde, bức màn bí mật dần được vén lên, giải mã những uẩn khúc của vụ án cũ. Câu chuyện của từng nhân vật như là các mảnh ghép hình mà bạn phải "mò mẫm" để có một bức tranh hoàn chỉnh. Các đoạn thoại giữa các nhân vật tuy dài nhưng súc tích và cung cấp nhiều thông tin rất bổ ích cho quá trình điều tra. Bạn có thể bỏ qua vài đoạn thoại nhưng nếu thật sự muốn thưởng thức trọn vẹn game thì tôi khuyên bạn nên nghiền ngẫm mọi câu thoại, bởi không có chi tiết nào thừa cả. Thông thường với một tình huống bạn được phép lựa chọn 1 trong 2 câu hỏi, do đó quyết định chọn câu hỏi hợp lý hơn sẽ giúp bạn đẩy nhanh tiến trình của trò chơi. Đôi khi lựa chọn sai câu hỏi có thể dẫn đến gameover vì vậy hãy vận dụng lí trí lẫn sự cẩn thận trong những tình huống như thế. Bên cạnh những ưu điểm trên thì những đoạn thoại có một khuyết điểm nhỏ là âm thanh giống như tiếng máy đánh chữ có thể khiến bạn cảm thấy nhàm chán khi phải nghe quá nhiều.

Các câu đố thú vị

Giải quyết các câu đố là phần thực sự hấp dẫn của bất cứ game điều tra nào. Trong Hotel Dusk cũng vậy, từ câu đố đơn giản cho đến câu đố khiến bạn có thể "sái cả quai hàm" đều vô cùng thú vị. Đôi khi, vận dụng tính năng

màn hình cảm ứng và 2 màn hình của Nintendo DS, game đưa ra những câu đố mà cách giải quyết tuy đơn giản nhưng vượt xa suy nghĩ thông thường. Ví dụ như đoạn bạn cần phải sử dụng 2 bút cảm ứng cùng lúc để điều khiển 2 cầu dao điện hay phải gập thật nhanh màn hình và lập tức mở ra để thấy được tin nhắn phía sau bức tranh thật sự là những chi tiết độc đáo hiếm gặp trên hệ máy khác. Vận dụng tối đa tính năng cảm ứng đã làm cho việc giải các câu đố thuận tiện và đầy sáng tạo. Chắc chắn đây sẽ là một phần được đánh giá rất cao trong game.

Đồ họa đặc sắc – Âm thanh trung bình

Các nhân vật trong game từ bé gái Melissa cho đến cụ bà Helen đều được thiết kế có những nét rất riêng với vẽ mặt sinh động, phù hợp với từng trạng thái tình cảm. Nội cảnh khách sạn được thiết kế 3D đầy đủ chi tiết và rất đẹp. Việc phối hợp hoàn hảo giữa cảnh nền 3D và nhân vật 2D theo lối vẽ tay làm cho đồ họa của game được đánh giá cao. Không quá lời khi nói rằng Hotel Dusk là một trong những game có phong cách đồ họa lạ mắt và đẹp nhất trên máy Nintendo DS ở thời điểm hiện nay.

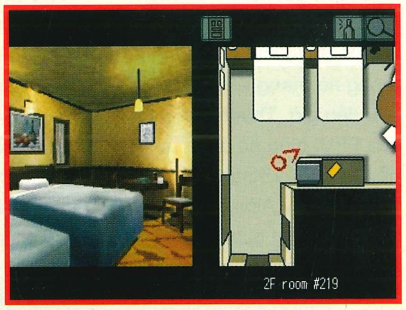
Phần âm thanh trong game chấp nhận được nhưng không thật sự xuất sắc như đồ hoạ. Thiếu sót lớn nhất là không có phần lồng tiếng cho các nhân vật. Thay vào đó là các điệp khúc lặp đi lặp lại đến nhàm chán. Dù sao, nhìn chung phần âm thanh cũng hoàn thành cơ bản nhiệm vụ của mình.

Kết luận

Hotel Dusk đã thổi một luồng sinh khí mới cho thể loại game kỳ cựu phiêu lưu - điều tra. Nếu bạn muốn có những giây phút thử thách trí não chút ít thông qua việc giải đố thì Hotel Duck là lựa chọn phù hợp. Thêm vào đó cốt truyện thật sự lôi cuốn khiến ta có cảm giác như đang thưởng thức một truyện trinh thám. Hotel Dusk hoàn toàn xứng đáng với kỳ vọng của những fan thể loại game đầy trí tuệ này.

XUÂN QUANG

MỘT SỐ SCREENSHOT:



GIỚI THIỆU MỘT SỐ NHÂN VẬT:

Kyle Hyde: Nhân vật chính, rời khỏi lực lượng cảnh sát sau một nghi án 3 năm trước và vẫn đang tiếp tục truy tìm dấu vết của Bradley. Nhiều bí ẩn lớn đang chờ Hyde khám phá tại Hotel Dusk.

Mila: Cô gái bí ẩn. Liệu cái tên Mila (trùng với tên em gái của Bradley) và sự xuất hiện kỳ lạ của cô ở Hotel Dusk có đem lại chút manh mối nào cho Kyle?

Dunning Smith: Chủ Hotel Dusk, một người rất khó chịu. Ẩn chứa một số bí mật liên quan đến Bradley nhưng rất khó để khai thác. Cẩn thận khi nói chuyện với nhân vật này nếu không rất dễ gameover.

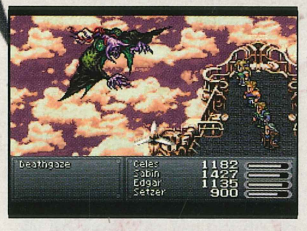
Louis DeNonno: Một tên du thủ du thực 3 năm trước ở New York, đã hoàn lương và làm nhân viên của Hotel Dusk. Đằng sau lý do Louis ẩn mình tại đây 3 năm là mối quan hệ mật thiết với vụ án của Kyle Hyde.

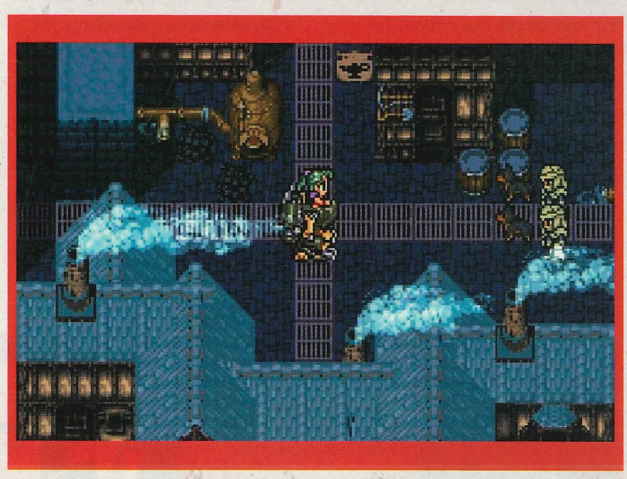
ƯU

- Cốt truyện hấp dẫn như truyện trinh thám thực thụ.
- Nhân vật được thiết kế có cá tính. Đồ họa đặc sắc.
- Phần giải câu đố thật sự thú vị khi kết hợp tính năng cảm ứng của DS.

KHUYẾT

- Những đoạn thoại tuy hay nhưng đôi khi quá dài không gây được sự thích thú với game thủ thích tiết tấu nhanh.
- Tiếng động giống tiếng máy đánh chữ phát ra từ những đoạn thoại lặp đi lặp lại có thể khiến người chơi nhàm chán.





"Ai muốn sử dụng sức mạnh phục vụ cho mục đích chiến tranh hòng thôn tính cả thế giới cũng chính là đang đi trên con đường diệt vong của chính mình..."

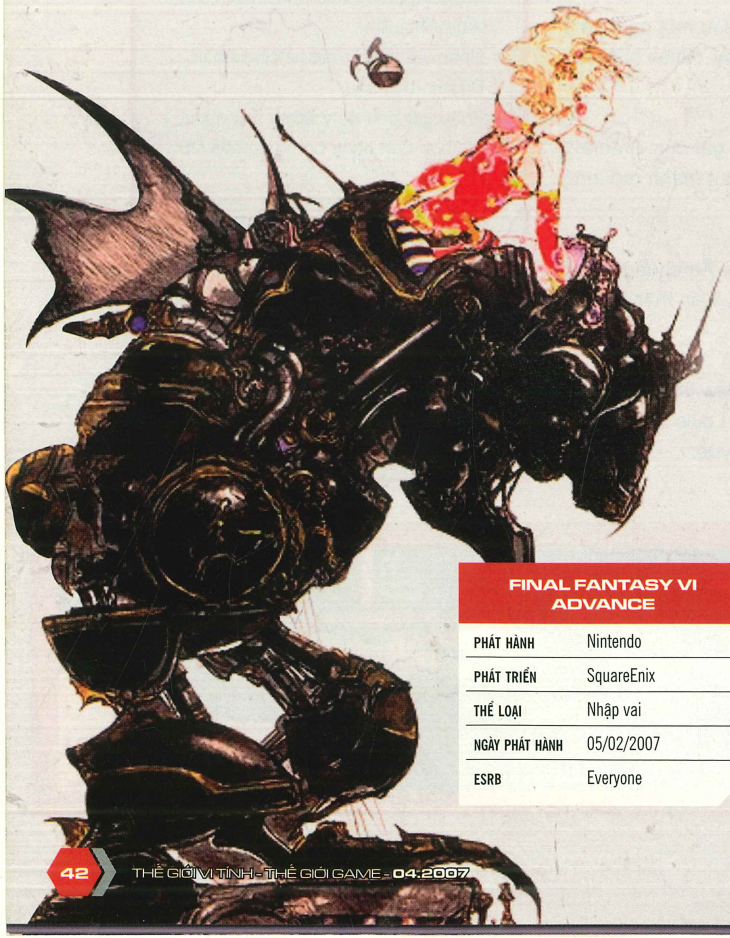
Nhắc đến cái tên Final Fantasy là nhắc đến loạt game đã làm nên tên tuổi của Squaresoft (nay là SquareEnix). Mỗi dịp Square cho ra đời 1 game FF mới là một cột mốc đáng nhớ đối với các game thủ yêu thích thể loại RPG. Với tôi, cơ duyên gặp gỡ FFVI cách đây 10 năm trên phiên bản SNES chỉ là tình cờ nhưng ấn tượng nó mang lại vẫn còn mãi đến giờ. Thành công lớn của FFVI giúp nó được tái bản trên PlayStation và nay là GameBoy Advance. Tất cả những mặt mạnh trên bản SNES như cốt truyện, nhân vật, đồ họa hay âm thanh đều được giữ lại nguyên vẹn, chỉ có 1 số thay đổi trong phần lời thoại cũng như tên một số món đồ và phép được cập nhật cho phù hợp hơn. Đây chính là món quà ý nghĩa cho những ai đã từng biết và yêu thích tựa game RPG kinh điển này, cũng như những trải nghiệm thú vị dành cho những ai mới biết đến nó lần đầu.

Cốt truyện và nhân vật kinh điển

Final Fantasy VI được xây dựng trên thế giới 1000 năm sau "Trận chiến pháp thuật vĩ đại". Sau cuộc chiến này, pháp sư và pháp thuật đã hoàn toàn biến mất và con người bắt đầu một kỷ nguyên mới, kỷ nguyên sử dụng máy móc để phục vụ đời sống. Cho đến một ngày, sự xuất hiện của cô gái bí ẩn Terra biết sử dụng pháp thuật đã hoàn toàn đảo lộn tất cả. Quốc vương Gestahl của Empire đã lợi dụng khả năng này hòng thực hiện mưu đồ thôn tính cả thế giới mà không biết rằng mình chỉ là con rối trong tay thuộc hạ của mình là Kefka, người có tham vọng còn cao hơn thế. Lợi dụng khả năng sử dụng phép thuật, Kefka muốn tàn phá cả thế giới này. Con đường mà Kefka đang đi cũng chính là con đường diệt vong cả nhân loại. Đứng trước hiểm hoạ như thế, một số người đã thành lập The Returners - lực lượng chống lại những tham vọng đe dọa hòa bình thế giới. Đó là khởi đầu của một cuộc hành trình dài mà bạn sẽ tham gia trong Final Fantasy VI.

Cốt truyện của game không xoay quanh một nhân vật trung tâm như vẫn thường thấy ở các bản Final Fantasy khác, mà được xây dựng bởi một tuyến nhân vật, trong đó từng nhân vật đóng những vai trò quan trọng theo từng thời điểm khác nhau. Mỗi nhân vật đều có những nét riêng và có những câu chuyện riêng mà nếu khám phá hết bạn sẽ tạo thành 1 bức tranh hoàn chỉnh về thế giới của FFVI. Nhiều nhân vật trong FFVI đã để lại ấn tượng sâu đậm như Edgar, vị vua trẻ với vẻ ngoài hời hợt và háo sắc, nhưng bên trong lại là một người đa mưu túc trí, dũng cảm và là một nhà sáng tạo tài ba. Hay như Shadow, được biết đến như một sát thủ chuyên nghiệp chỉ biết làm mọi chuyện vì tiền, nhưng thật ra anh ta lại là một người có thân thế bí ẩn, cũng như luôn cố giấu bên trong lớp vỏ sát thủ vô tình một trái tim nhân ái, đầy tình cảm.

Thế nhưng nhân vật được xây dựng thành công nhất trong FFVI đáng được coi là biểu tượng của game lại chính là Kefka, nhân vật phản diện



FINAL FANTASY VI ADVANCE	
PHÁT HÀNH	Nintendo
PHÁT TRIỂN	SquareEnix
THỂ LOẠI	Nhập vai
NGÀY PHÁT HÀNH	05/02/2007
ESRB	Everyone

FINAL F
CON ĐƯỜNG

GIỚI THIỆU NHÂN VẬT

- **CELES**: Một nữ tướng của Empire dưới quyền chỉ huy của quốc vương Gestahl nhưng sau đó đã chống lại Empire khi thấy hiểm họa có thể xảy ra.
- **CYAN**: Một kiếm sĩ với khả năng chiến đấu kiên cường. Sau khi gia đình bị Kefka đầu độc chết, Cyan đã quyết chống lại thế lực độc ác này.
- **EDGAR**: Vua của Figaro và là anh trai song sinh của Sabin. Một nhà sáng tạo tài ba và cũng là một con người đầy mưu lược tuy có vẻ khá háo sắc.
- **GAU**: Đứa trẻ lang thang ở Veldt sống chung với thú hoang ở khu vực này. Có khả năng học được các chiêu thức của các quái vật gặp trên đường đi.
- **GOGO**: Nhân vật bí ẩn mà lai lịch đằng sau lớp áo khoác không ai có thể biết được. Có khả năng bắt chước lại tất cả các hành động vừa mới xảy ra.
- **LOCKE**: Luôn tự nhận mình là người săn tìm kho báu. Mục tiêu của Locke là tìm được món đồ có thể hồi sinh được bạn gái đã mất. Kỹ năng Steal của Locke rất hữu dụng trong các trận đánh.
- **MOG**: Sinh vật huyền bí có ngoại hình dễ thương xuất hiện trong rất nhiều phiên bản FF. Tham gia nhóm sau khi được giải cứu khỏi bàn tay của Lone Wolf ở Narshe.
- **RELM**: Cháu gái của Strago. Có khả năng vẽ những bức tranh sống động như thật. Có mối liên hệ rất bí mật với Shadow và chú chó Interceptor của anh ta.
- **SABIN**: Em trai song sinh của Edgar. Từ bỏ ngai vàng từ lúc nhỏ để chuyên tâm học võ nghệ nhằm báo thù cho cái chết của cha mình do bàn tay của Empire nhúng vào.
- **SETZER**: Một tay cờ bạc đam mê mạo hiểm. Người sở hữu chiếc airship duy nhất thời bấy giờ. Dành trọn tình cảm cho cô ca sĩ opera tên Maria.
- **SHADOW**: Một sát thủ với bề ngoài lạnh lùng chỉ biết làm mọi việc vì tiền nhưng bên trong lại là một trái tim nhân hậu và quả cảm. Có một quá khứ bí ẩn sẽ được khám phá dần trong game.
- **STRAGO**: Hậu duệ của các pháp sư còn sót lại sau "Trận chiến pháp thuật vĩ đại". Khả năng sử dụng pháp thuật của Strago sẽ rất hữu dụng trong các trận chiến.
- **TERRA**: Cô gái bí ẩn với khả năng sử dụng pháp thuật ở phần đầu game. Dần dần bạn sẽ hiểu rõ thân thế của Terra và vì sao cô có khả năng này.
- **UMARO**: Người tuyết sống sâu trong vùng núi tuyết, được tìm thấy ở Narshe. Có sức mạnh vô cùng to lớn tuy nhiên lại khiếm khuyết về khả năng sử dụng phép thuật.
- **KEFKA**: Nhân vật phản diện chính của trò chơi. Là một tướng quân của Empire dưới quyền quốc vương Gestahl. Có dã tâm lớn lao muốn hủy diệt tất cả sự sống.

chính. Đừng đánh giá sai lầm Kefka bởi vẻ ngoài khá hài hước của hắn, sâu thẳm bên trong là một âm mưu cực kỳ thâm độc và sẽ bộc lộ dần theo tiến triển của game mà ở bước cuối cùng có thể khiến ta kinh hoàng. Ở Kefka, tham vọng và tài năng cũng lớn lao như dã tâm và suy nghĩ lệch lạc của hắn. Nếu như nhân vật phản diện Sephiroth (FFVII) được coi là nhân vật phản diện đáng yêu nhất, thì Kefka luôn bị coi là nhân vật phản diện đáng ghét nhất và cũng... đáng nể nhất. Tham vọng của Kefka khiến những nhân vật phản diện khác trong FF có phần kém hơn nhiều. Sephiroth trong FFVII chỉ muốn có sức mạnh càng nhiều càng tốt (thông qua hấp thụ Life Stream của trái đất), Kuja trong FFIX luôn ước mơ lật đổ và trả thù Garland (người nắm giữ vận mệnh của mình), Yu Yevon trong FFX thì chỉ chăm chăm một giấc mơ trường sinh bất tử, thậm chí như Ultimecia trong FFVIII cũng chỉ có tham vọng thống trị loài người... Kefka đã đẩy mức độ tham vọng và dã tâm lên đến đỉnh điểm. Mơ ước duy nhất của Kefka là tạo ra một thế giới hoàn toàn yên bình bằng cách tiêu diệt tất cả chỉ chừa lại mỗi mình hắn! Kefka đã phần nào làm được điều này khi biến thế giới thành một thế giới đổ nát trước khi các nhân vật chính kịp ra tay ngăn cản. Ngoài ra, nhắc đến Kefka không thể nào bỏ qua nụ cười cố hữu của hắn, nụ cười mà các fan đều thống nhất là nụ cười ấn tượng nhất trong tất cả các nhân vật của loạt game FF. Có thể đây là nhân vật độc nhất vô nhị mà Square đã xây dựng.

NTASY VI®

DIỆT VONG

Cách chơi đặc sắc

Hệ thống Job Skill ở một số phiên bản FF trước đã được dỡ bỏ, thay vào đó mỗi nhân vật sẽ có những Special Skill (kỹ năng đặc biệt) khác nhau; mỗi nhân vật có những điểm mạnh, điểm yếu riêng mà nếu ta biết cách phối hợp sẽ tạo ra sức mạnh vô cùng lớn. Celes có thể là một lá chắn vô cùng tốt, với kỹ năng Runic có thể vô hiệu hoá các đòn tấn công pháp thuật của đối phương, Sabin với kỹ năng

Blitz rất mạnh là người chuyên kết thúc những trận đánh. Gogo với kỹ năng Mimic có thể bắt chước lại động tác vừa thực hiện là một thứ vũ khí có sức công phá khủng khiếp. Nếu bạn biết cách sử dụng và đặc biệt nhất là khai Cyan thác thì chiêu Bushido có thể tiêu diệt bất kỳ đối phương nào chỉ trong một lượt đi. Hệ thống chiến đấu trong FFVI đã trở thành một trong những chuẩn mực của game RPG cổ điển. Tuy nhiên, đây cũng là phần cần hoàn thiện nhất trong game vì việc bắt gặp trận đánh ngẫu nhiên thường dễ làm ta phân tâm hay mất phương hướng khi thực hiện nhiệm vụ phụ, hay vượt qua quãng đường dài đầy thử thách để lưu game.

Âm và sắc

Âm thanh luôn luôn là thế mạnh của loạt game FF, đặc biệt khi được sáng tác bởi

Nobuo Uematsu - một cây đại thụ của làng nhạc game. FFVI là một trong những tác phẩm ưng ý nhất của ông. Phần âm thanh của game được đánh giá hay nhất trong số những game RPG cổ điển bên cạnh Chrono Trigger. Những đoạn nhạc ngoài worldmap hay trong các trận chiến đều rất tuyệt, đặc biệt ấn tượng là phân cảnh ở nhà hát opera. Nếu đã có dịp nghe qua soundtrack bài Aria di Mezzo Carattere (đoạn nhạc chính của phân đoạn opera này) bạn sẽ khó cưỡng lại cảm giác cứ muốn nghe thêm 1 lần nữa, 1 lần nữa và nữa... Chỉ có một khiếm khuyết nhỏ là hệ thống âm thanh của Gameboy Advance không thể hiện hết những ưu điểm của phần âm thanh, nhưng nhìn chung nó vẫn rất tuyệt.

Được xây dựng trên nền đồ họa 2D với nhà thiết kế chính là Yoshitaka Amano, một bậc thầy cũng đã từng góp phần làm nên sự thành công cho 1 game RPG kinh điển khác là FFVII, các nhân vật được thiết kế theo phong cách vẽ tay rất có cá tính và sinh động. Nhân vật hay quái vật thể hiện trên màn hình GameBoy Advance tuy nhỏ nhưng vẫn rất chi tiết, đặc biệt con trùm cuối vô cùng ấn tượng. Kiến trúc và ngoại cảnh được thiết kế rất đẹp, hoàn toàn phù hợp với khung hình của máy GameBoy Advance.

Lời kết

Final Fantasy VI Advance được coi là lời chia tay thật đẹp của SquareEnix đối với hệ máy GameBoy Advance sắp bước vào quá khứ. Một game RPG "siêu" kinh điển mà bất cứ fan nào cũng muốn thử qua, Final Fantasy VI Advance không đơn giản chỉ là game đáng để chơi mà nếu thả hồn vào game bạn sẽ thưởng thức trọn vẹn bầu không khí độc đáo có một không hai.

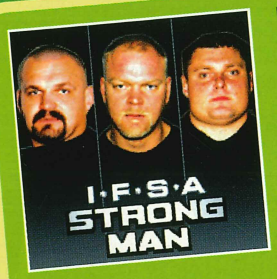
XUÂN QUANG

ƯU

- Cốt truyện hay được xây dựng trên tuyến nhân vật có cá tính.
- Âm thanh và đồ họa quá tuyệt.
- Hệ thống chiến đấu và nhiệm vụ phụ hấp dẫn.

KHUYẾT

- Các trận đấu ngẫu nhiên trên đường đi tương đối nhiều.



Bạn có cơ hội trở thành người khoẻ nhất hành tinh và giành danh hiệu World IFSA Strongman! Hãy chọn cho mình một trong 4 người khoẻ nhất thế giới: Vasyl Virastyk (Stongest Man 2004), Magnus Samuelsson (5 lần Strongest Man), Zydrunas Savickas (Strongest Man 2005). Cũng như từng xem trên truyền hình, bạn sẽ phải vận hết "nội công", cơ bắp và cả ý chí để thực hiện những thử thách kiểu của Hec-quyn: kéo xe tải, nâng khối kim loại cực nặng hay sắp xếp những khối cầu kinh khủng. Bạn có thể chơi với máy hay với bạn bè.

ĐT: **Motorola:** A1000, A835, A845, C380, C385, C650, C975, C980, E1000, E398, E550, RAZR V3, V180, V220, V300, V3i, V3x, V400, V500, V500, V525, V535, V545, V547, V550, V551, V600, V620, V635, V80, V975, V980; NEC: e228, e313, e338, e616; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3152, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3230, 3250, 3300, 3600, 3630, 3650, 3660, 5100, 5140, 5140i, 6020, 6021, 6030, 6060, 6100, 6101, 6102, 6108, 6111, 6152, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6265, 6265i, 6270, 6280, 6560, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7260, 7270, 7360, 7370, 7600, 7610, 7650, 8800, 8801, N-Gage, N-Gage QD, N70, N91; **Sagem:** myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75; **Samsung:** SCH-X700, SGH-D500, SGH-D508, SGH-E100, SGH-E108, SGH-E330, SGH-E338, SGH-E530, SGH-E620, SGH-E630, SGH-E638, SGH-E700, SGH-E708, SGH-E720, SGH-E730, SGH-E750, SGH-E760, SGH-E770, SGH-E800, SGH-E800, SGH-E808, SGH-E820, SGH-E860V, SGH-E880, SGH-X460, SGH-X468, SGH-Z140, SGH-Z300, SGH-Z500, SGH-ZV10, SGH-ZV30; **Sharp:** 902SH-Vodafone, TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX25, TQ-GX30; **Siemens:** C65, CX65, M65, S65, SK65, SX1; **Sony Ericsson:** F500i, K300c, K300i, K500c, K500i, K600, K700, K750, K750i, S700, S700i, T610, T630, V800, Z1010, Z600.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 21 GỬI 8740

Thế là bạn và thuỷ thủ đoàn của mình bị kẹt trên một hoang đảo. Cách duy nhất để không làm Robinson là phải tự đóng lấy chiếc thuyền mới. Trong khi đồng đội thực hiện công việc này, bạn trở thành nhân vật quan trọng khi phải chu toàn không chỉ cho sự an toàn mà còn phải làm cho họ vui vẻ. Thử xem nhé: nào là đánh cá, trồng cây, rồi còn phải giải cứu họ khi gặp nguy và chống trả những sinh vật lạ trên hoang đảo. Cuộc chạy đua sống còn nhưng rất nhộn đấy!

ĐT: **Alcatel:** One Touch 556/557/565, One Touch 756/757; **LG:** C1100, C1200, C2200, C3300, C3320, U8100, U8110, U8120, U8120, U8130, U8150, U8180, U8200; **Motorola:** A835, A845, C975, C980, E398, E550, V180, V220, V3, V300, V360, V3i, V3x, V400, V500, V525, V550, V600, V620, V635, V975, V980; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 5100, 5140, 6020, 6021, 6100, 6101, 6102, 6108, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6235i, 6255, 6260, 6560, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD, N70, N90, N91; **Panasonic:** X700, X701, X800; **Sagem:** myC5-2, myV-55, myV-65, myV-75; **Samsung:** SGH-D500, SGH-D508, SGH-E100, SGH-E330, SGH-E630, SGH-E720, SGH-E800, SGH-E820, SGH-X460, SGH-Z140, SGH-Z300, SGH-Z500; Sharp: TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX25, TQ-GX27, TQ-GX30; **Siemens:** C65, CF75, CFX65, CL75, CT65, CV65, CX65, CX70, CX75, CXT70, M65, M75, S65, SF65, SK65, SL65, SP65, SX1; Sony **Ericsson:** D750i, F500i, J300, J300c, J300i, K300a, K300c, K300i, K500c, K500i, K506c, K508, K600, K700, K750, K750i, T610, T630, V600i, V800, W800, Z1010, Z500, Z800.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 23 GỬI 8740

Một mê cung treo lơ lửng trên trời! Bạn sẽ phải hết hơi chạy cùng chú sóc Josh để thoát khỏi cuộc bắt cóc để làm vật thí nghiệm của phòng thí nghiệm bí mật thuộc Toxic Industry. Có đến 4 màn và hai chế độ chơi để bạn chạy miệt mài. Đừng quên nhặt hết hạt dẻ trên đường chạy để tăng thời gian. Chạy thật nhanh nhưng đừng để rơi khỏi mê cung hỡi chú sóc. Nếu bạn giật hết huy chương vàng thì mở được màn chơi mới TURBO. Hình ảnh 3D, âm thanh khá thôi thúc tạo sự hấp dẫn cho game platform này.

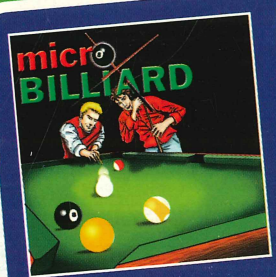
ĐT: **Nokia:** 3152, 3155, 3155i, 6152, 6155, 6230i, 6255, 6255i, 6630, 6680, 6681, 6682, 8800, 8801, N70, N91; **Siemens:** CX70, S65; **Sony Ericsson:** F500i, K500c, K700, Z500.

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 22 GỬI 8740

Thượng đế cai quản thế giới bằng 5 thành tố thiêng: Quả tâm linh (Fruit of Spirit), nước sức mạnh (Water of Strength), đá bão tố (Stone of Storm), thuỷ tinh lửa (Glass of Fire) và tinh lực sống (Essence of Life). Thế rồi, sự xuất hiện của quỷ dữ gây nên sự hỗn loạn. Thiên đường đổ vỡ và đã có chủng tộc đánh cắp cả 5 thành tố thiêng. Thượng đế chọn một chiến binh để thu hồi chúng. Trong những khung cảnh rộng lớn, bạn phải trang bị rất nhiều khả năng để có thể hoàn thành cuộc chơi.

ĐT: **Motorola:** C380, C381, C385, C650, C975, C975, C980, C980, E378i, E378i, E398, E398, E550, E550, V180, V220, V235, V3, V3, V3 BLK, V3 BLK, V3-Vodafone, V3-Vodafone, V300, V300, V360, V360, V360-Vodafone, V360-Vodafone, V3c, V3c, V3i, V3i, V3x, V3x, V3x-Vodafone, V3x-Vodafone, V400, V400, V500, V500, V525, V525, V525M, V525M, V535, V535, V545, V545, V547, V547, V550, V550, V555, V555, V600, V600, V620, V620, V635, V635, V80, V80, V975, V975, V980, V980, V980 (Vodafone), V980 (Vodafone); **Nokia:** 2650, 2652, 3100, 3100 US, 3108, 3120, 3200, 3205, 3205, 3230, 3250, 3300, 3300 US, 5100, 5100 US, 5140, 6100, 6108, 6220, 6260, 6560, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6630, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6800 US, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7610, N70, N91; **SonyEricsson:** D750i, K600i, K608i, K610i, K700c, K700i, K750c, K750i, K800c, V600i, V800, W550i, W600i, W800i, W810i, Z1010, Z800i.

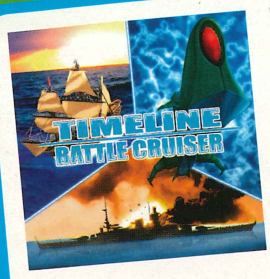
Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 25 GỬI 8740



Micro Billiards giả lập bàn bi đa lỗ 15 bi với độ khó tăng dần theo cấp độ. Bạn sẽ đối mặt với những cơ thủ khó gặm nhất. Cơ thủ phải điều chỉnh đường cơ và giành chiến thắng bằng kỹ năng của chính mình. Trò chơi này rất dễ chơi và cũng rất vui.

ĐT: **Nokia:** 3300, 3650, 5100, 6100, 6200, 6220, 6600, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i, 7650, N-Gage; **Sharp:** TQ-GX10, TQ-GX20; **SonyEricsson:** P800, P900 .

Cách tải: SOẠN TIN NHẮN: PW 29 GỬI 8740



Trong cuộc chinh phục tân thế giới của Tây Ban Nha vào năm 1527, người ta đã tìm thấy Crystal Skull. Theo truyền thuyết cổ xưa của người Maya, chiếc đầu lâu này có sức mạnh mở ra tương lai. Tên cướp biển nổi tiếng William Bellamy quyết định thử xem truyền thuyết này có đúng không. Hắn trở thành tên cướp biển giàu nhất của bảy vùng biển và đến cuối đời đã quyết định cất giấu tất cả kho báu tại một hoang đảo gần Ấn Độ Dương. Trong nhiều thế kỷ, rất nhiều nước quan tâm đến kho báu này. Giờ là lúc bạn thể hiện tài năng thuyền trưởng của mình. Đó là năm 2323, khi bạn có khả năng ngược về quá khứ để tìm chiếc đầu lâu quyền năng này!

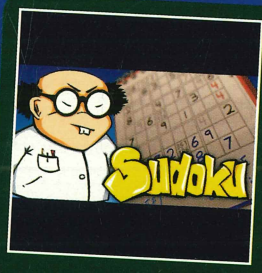
ĐT: **Motorola:** T720, V300, V303, V500, V525, V600; **Nokia:** 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3155, 3155i, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3595, 3650, 3660, 5100, 5140, 6020, 6021, 6030, 6100, 6101, 6102, 6108, 6155, 6155i, 6170, 6200, 6220, 6225, 6230, 6235, 6235i, 6255, 6260, 6585 (US), 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6650, 6651, 6670, 6680, 6681, 6682, 6800, 6810, 6820, 6822, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage; **Samsung:** SGH-D500; **Sharp:** TQ-GX10, TQ-GX20, TQ-GX22, TQ-GX30, TQ-GX32; **Siemens:** C65, CX65, SX1; **SonyEricsson:** K500c, K500i, K700, P800, P900, Z600

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 24** **GỬI 8740**

Bạn giúp chú mèo béo ị Garfield nhảy từ đám mây này sang đám mây khác để gặp... người yêu của hắn! Dọc đường, đừng quên thu nhặt thức ăn nếu không muốn chết ngắt vì đói. Bạn còn phải thận trọng với mưa, chớp, tuyết vì sẽ làm suy giảm sức khoẻ của mèo yêu. Garfield phải vượt qua tất cả các mức để về được vùng thiên đường thức ăn bạn ơi.

ĐT: **Motorola:** E398, V300, V400, V500, V525, V600, V80, V800; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3510i, 3520, 3530, 3560, 3586i, 3590, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6010, 6015, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8910i, N-Gage, N-Gage QD.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 26** **GỬI 8740**

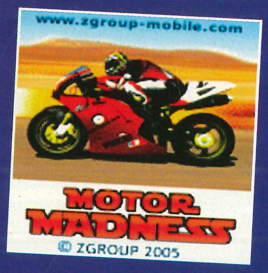


Thế là bạn đến thế giới của các ô số "nóng" Sudoku. Cơn mê Sudoku được ví như cơn sốt khối Rubik năm nào. Tuy nhìn rất đơn giản nhưng trò chơi đòi hỏi bạn phải tập trung cao độ và gây "nghiện".

Đây là những câu đố nát óc mà chỉ có thể giải bằng quá trình suy nghĩ, thử-sai trong "cô đơn". Tuy nhiên, bạn sẽ được nếm trải cảm giác sung sướng của người bẻ gãy câu đố. Game không đòi hỏi kiến thức toán học nhưng bạn cần những tính toán và suy luận hợp lý và cũng đừng quên trực giác của mình nhé.

ĐT: **Motorola:** C650, C651, E398, V180, V220, V300, V400, V500, V525, V600, V80; **Nokia:** 3510i, 3530, 3560, 3586i, 3595, 3600, 3620, 3650, 3660, 5140, 6010, 6015, 6230, 6230i, 7260, 7650, 8800, 8910i, N-Gage; **Samsung:** SGH-E700; **Sharp:** TQ-GX10, TQ-GX15, TQ-GX20; **Siemens:** A65, C60, CF62, M55, MC60, S55, S56, S57, SL55; **SonyEricsson:** F500i, K500c, K600, K700, K700c, K700i, S700i, T610, T616, T618, T630, V800, V802, Z1010, Z500a, Z600.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 30** **GỬI 8740**



Đây là game rất giống với ExtremeRacing nhưng bạn sẽ chơi với những chiếc xe máy thay vì xe hơi. Bạn có những tuỳ chọn như bắn hoả tiễn hay chơi "đồ nghề" để tăng tốc độ. Trong game cũng có một số bổ sung như các vật cản, đường hầm để tăng tính thực tế cho cuộc đua. Bạn phải lưu ý mức nhiên liệu và trong trường hợp bạn không kịp lấy hai thùng nhiên liệu liên tiếp thì chắc chắn sẽ phải rời cuộc đua vì hết xăng.

ĐT: **LG:** C1200, C1400, F2100, G8000, L1150, U8110, U8120, U8150; **Motorola:** A760, A830, A835, E398, E680, T720, T720i, T722, T722i, V300, V400, V500, V525, V600, V80, V975; NEC: c313, c616, e313, e616; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6101, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6230i, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7270, 7600, 7610, 7650, 8800, N-Gage, N-Gage QD; **Samsung:** SGH-D410, SGH-E100, SGH-E310, SGH-E700, SGH-E710, SGH-E810, SGH-P400, SGH-X100, SGH-X600, Z100, Z105; **Siemens:** A65, C60, C65, CF62, CX65, CX70, M55, M65, MC60, S55, S56, S57, S65, S66, SK65, SL55, SL65, SP65, SX1; **SonyEricsson:** F500i, K500c, K600, K700, K700c, K700i, P800, P900, P910a, S700i, T610, T616, T618, T630, V800, V802, Z1010, Z500a, Z600.

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 27** **GỬI 8740**

Nếu mê tốc độ, mạo hiểm và không khí bùng nổ thì đây là game của bạn. Vượt qua tất cả điểm kiểm tra trong chiếc xe chất đầy vũ khí và chất nổ, kẻ địch và những chướng ngại vật bất ngờ luôn rình rập bạn đó. Phải "chống lại" với thời gian mới có thể thắng được cuộc đua.

ĐT: **Motorola:** E398, T720, T720i, T722, T722i, V300, V400, V500, V525, V600, V80; **Nokia:** 2650, 3100, 3105, 3108, 3120, 3125, 3200, 3205, 3220, 3230, 3300, 3600, 3620, 3650, 3660, 5100, 5140, 6100, 6108, 6200, 6220, 6225, 6230, 6585, 6600, 6610, 6610i, 6620, 6630, 6670, 6800, 6810, 6820, 7200, 7210, 7250, 7250i, 7260, 7610, 7650, N-Gage, N-Gage QD; **Siemens:** A65, C60, CF62, M55, MC60, S55, S56, S57, SL55; **SonyEricsson:** T610, T616, T618, T630, Z600

Cách tải: **SOẠN TIN NHẮN: PW 28** **GỬI 8740**

Hỗ trợ kỹ thuật: 08-4042034

ĐTDĐ phải có GPRS; 15.000đ/tin nhắn thành công (chưa gồm phí GPRS).

QUYỀN NĂNG MA THUẬT

Đã có rất nhiều tựa game thuộc thể loại hành động bắn súng gặt hái được thành công như FarCry, Battlefield 2142... Điều này gây áp lực không nhỏ lên những kẻ đi sau, đòi hỏi phải có sự đổi mới. Infernal của Metropolis Software House là một trong số ấy.

Game gây ấn tượng mạnh ngay từ đầu khi thử thách các tay súng bằng một cuộc đào thoát ngoạn mục của Ryan Lennox. Trong cảnh này, bạn chỉ thực hiện được một vài động tác cơ bản như chạy, nhảy, nấp và bắn. Cho đến khi bạn lọt vào tầng hầm ở một nhà thờ nhỏ thì những ảnh hưởng của ma thuật lên nhân vật, nét đặc trưng của Infernal, mới từ từ được mở ra. Từ đây, Ryan bắt đầu sử dụng được quyền năng ma thuật.

Ma thuật giúp Ryan hạ 1 đối thủ chỉ bằng 1 phát bắn duy nhất (trong điều kiện bình thường là 2 phát). Điểm đặc biệt của loại này là bạn có thể "gồng lửa" sẵn bằng cách giữ chuột phải rồi đi tìm đối thủ. AI của máy khá thông minh, biết ẩn nấp và bắn lén, nhưng sẽ không gây nhiều khó khăn cho bạn ngoài những con trùm. Khi sử dụng lửa, bạn sẽ tốn 20 điểm mana cho mỗi phát bắn. Ma thuật cũng sẽ giúp Ryan "xuất thần" để di chuyển nhanh đến 1 vị trí tạm thời nào đó trong thời gian ngắn (chỉ vài giây), thường sử dụng khi cần vô hiệu hóa các hệ thống báo động trong game.

Infernal cho bạn khá nhiều vũ khí, nhưng khi so sánh mức sát thương giữa chúng, thậm chí với các loại súng xịn, thì độ chênh lệch không đáng kể. Ở chế độ chơi bình thường, game khá dễ chịu khi cho nhiều máu và đạn dược. Khôi phục mana cũng không có gì khó, bạn chỉ cần hạ địch ở chế độ bắn bình thường, cách khác là tìm những vị trí mà ma thuật được phục hồi (thường có đuốc hoặc hơi tối, khác với những nơi có ánh đèn sáng mạnh làm tiêu hao mana), hay dùng "mắt thần" để dò kiếm các điểm ẩn cho máu (lửa xanh) hoặc mana (lửa đỏ).

Phần chuyển động và hình ảnh của nhân vật khi chơi trong game so với các đoạn cắt cảnh khá giống nhau nên tạo được sự gần gũi. Đồ họa "kế thừa" sự ma quái bằng những cảnh mờ mờ ảo ảo, tầm gần nhìn rất đẹp nhưng gây cảm giác khó chịu, khó xác định mục tiêu khi cần nhìn xa. Khi chơi Infernal mà không có phụ đề, bạn cần chú ý lắng nghe những đoạn nói chuyện, đặc biệt giữa Ryan và "ông trùm", để có được một số thông tin hữu ích cho những bước hành động tiếp theo.

Dường như Metropolis Software House vẫn còn nhiều việc phải làm để xây dựng tên tuổi của mình. Sau Aurora Watching, giờ đến Infernal, cả hai mới chỉ là "game chơi được".

HOÀNG KHA

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Metropolis Software House **Thể loại:** Hành động
Phát hành: Playlogic/ Eidos **Hệ máy:** PC
Ngày phát hành: 16/02/07 **ESRB:** Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7GHz; RAM 512MB; VGA ATI 9600/ NVIDIA 5950; HDD 2GB; Windows 2000/XP/Vista; 1 DVD.

HUYỀN THOẠI VỀ TĂNG PANZER

Panzer Elite Action: Dunes of War (DoW) dựa theo câu chuyện về 2 vị tướng huyền thoại trong Đệ Nhị Thế Chiến đã chỉ huy binh đoàn tăng của mình, tham chiến tại chiến trường Bắc Phi trong điều kiện thời tiết vô cùng khắc nghiệt. Chưa cần quan tâm đến kết quả cuộc chiến, mà chỉ riêng sự đối đầu giữa 2 vị tướng này đã làm nên một dấu ấn không phai trong lịch sử chiến tranh nhân loại.

Tham gia vào trò chơi, bạn sẽ có cơ hội điều khiển một khối thép nặng trên 30 tấn, mặc sức tung hoành trên chiến trường, bắn phá mọi thứ trên đường đi và san bằng tất cả những trở ngại. Cách lái xe tăng rất đơn giản, người chơi chỉ việc di chuyển, ngắm bắn tất cả các mục tiêu, hạng mục có trên bản đồ. Do các nhiệm vụ trong game được chỉ rõ trên bản đồ bằng các chấm hình tam giác, nên công việc còn lại của người chơi chỉ là lái xe tăng đến điểm đánh dấu và diệt các mục tiêu. Game có giao diện khá thân thiện, giúp người chơi dễ dàng điều khiển xe tăng cũng như đội tăng của mình.

Chiến trường trong DoW khá rộng, địa hình đa dạng, có nhiều loại khí tài do AI của máy điều khiển như: máy bay ném bom, pháo chống tăng, lính bộ binh chống tăng và các loại thiết giáp khác. Chính các loại khí tài này là đối thủ đáng gờm của binh đoàn tăng. Nhưng không cần quá lo lắng về "khắc tinh" của mình, vì trên đường tiến quân, bạn sẽ gặp một số làng mạc, căn cứ quân sự tạm thời. Tại đây, người chơi có thể tìm thấy các điểm tiếp tế đạn dược, sửa chữa các thiệt hại cho xe tăng trước khi tiếp tục hành trình.

Phiên bản DoW mang đến 2 chiến dịch mới trong phần chơi đơn và 10 bản đồ mới trong phần chơi mạng. Mỗi bản đồ trong phần chơi mạng của DoW lại có hình thái và cách chơi riêng biệt. Trong đó 2 thể loại khá phổ biến là "Conquest" và "Capture the Flag" cho phép tối đa 32 người chơi cùng lúc. Hình ảnh trong game đẹp mắt và rực rỡ với chiến trường là sa mạc mênh mông toàn một màu vàng. Các hiệu ứng khói - nổ, đường đạn được thể hiện khá tốt, các rung động khi xe tăng bị trúng đạn hay nổ được miêu tả rất chính xác. Tuy nhiên đường đạn khi bắn từ nòng súng xe tăng còn quá nhẹ, không thể hiện được độ "nặng" của viên đạn. Âm thanh chỉ ở mức trung bình với tiếng nghiến của xích xe tăng, tiếng "bùm bùm" khi xe tăng bị trúng đạn hay tiếng rít của các loại máy bay ném bom... Các đoạn phim cắt cảnh sử dụng lại các phim tư liệu lịch sử khá hấp dẫn và hoành tráng, dù chỉ là phim trắng đen.

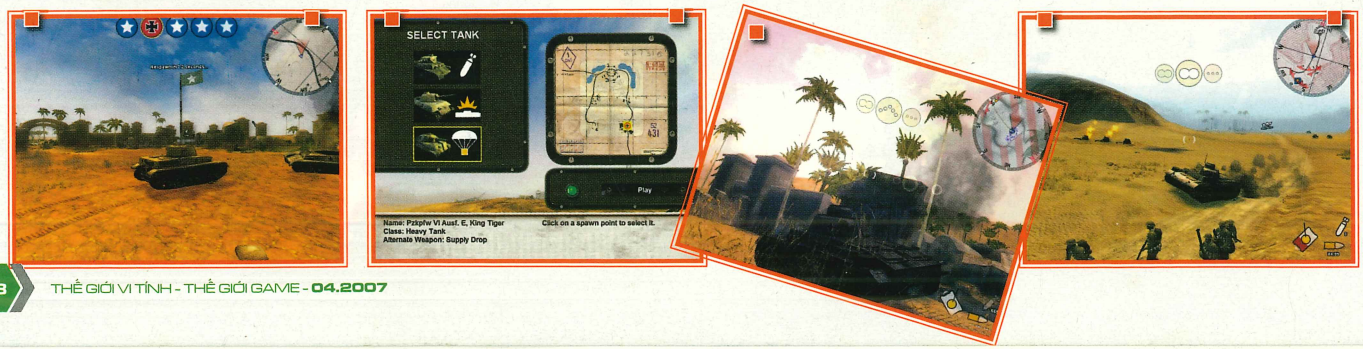
Panzer Elite Action: Dunes of War rất thích hợp cho những ai thích thể loại lái xe tăng hoặc đơn thuần chỉ để giải trí nhanh. Nếu bạn đã từng ao ước tự mình lái những chiếc tăng thì đây là cơ hội rất tốt để tham gia các trận đánh lớn tại châu Phi, nơi chỉ toàn gió, cát bụi và ánh nắng chói chang của mặt trời. Ngoài ra, game còn có một số màn đánh đêm khá hấp dẫn đang chờ bạn khám phá.

THIÊN LONG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Deep Silver
Phát hành: JoWood Productions
Ngày phát hành: 01/2007
Thể loại: Mô phỏng
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: PIII 800MHz; RAM 256MB; VGA 64MB; HDD 1,6GB; Windows 2000/XP; 1 DVD.



Tiến về Berlin

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Stormregion
Phát hành: Paradox Interactive
Ngày phát hành: 16/06/06
Thể loại: Chiến thuật thời gian thực
Hệ máy: PC
ESRB: Teen

Cấu hình tối thiểu: P4 1,7 GHz; RAM 512MB; VGA 32MB; HDD 4GB; Windows 2000/XP SP1; 1 DVD.
Cấu hình đề nghị: P4 2,7 GHz; RAM 1GB; VGA 128MB.

Rush for Berlin (RfB) là tựa game chiến thuật thời gian thực (RTS) mới nhất của Stormregion, nhà phát triển game nổi tiếng với các tựa game như: Codename: Panzers, S.W.I.N.E.

Vào những năm 1944-1945, phát xít Đức bị đánh bại trên khắp các mặt trận và sự tồn tại của chế độ Đức quốc xã chỉ còn đếm từng ngày. Ở bên kia chiến tuyến, quân Đồng Minh, nhất là Hồng quân Xô Viết, lại đang hừng hực khí thế, quyết tâm chấm dứt Thế Chiến thứ hai càng sớm càng tốt. Trong cuộc đua nước rút về Berlin, người chơi - trong vai trò chỉ huy của quân đội Xô Viết, Anh, Mỹ, Đức và Pháp - sẽ tham gia các trận đánh mang ý nghĩa quyết định trong lịch sử nhân loại.

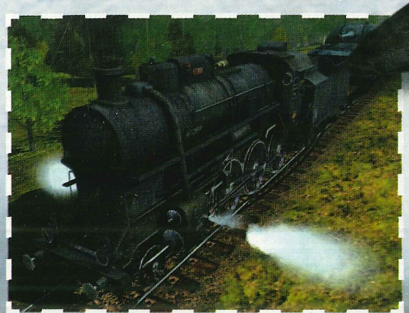
Mở đầu, người chơi được chọn đi theo hướng của quân đội Xô Viết hoặc bên Đồng Minh. Hoàn thành các chiến dịch này, game sẽ mở chiến dịch thứ 3 của quân Đức. Chiến dịch thứ tư của quân đội Pháp là một phần đặc biệt tặng thêm cho bạn và được mở dần theo từng chiến thắng trong ba chiến dịch trước. Nếu chọn chiến dịch Xô Viết, bạn sẽ theo bước tiến của Hồng quân, trực tiếp tham gia 11 trận đánh khốc liệt trên đường về Berlin.

Cũng như bao game thuộc thể loại RTS khác, mỗi đội quân trong RfB đều có những anh hùng (Hero). Đây là những đơn vị quân đặc biệt với nhiều kỹ năng đặc biệt như gọi pháo binh, tăng sự dũng cảm cho binh sĩ, tăng tầm bắn cho các loại tên lửa... Thông thường, trước khi ra trận, người chơi được phép chọn quân từ các binh chủng bộ binh, lính bắn tỉa, cứu thương, súng cối, lính phun lửa... với số lượng nhất định. Về các loại xe quân sự thì có: xe tiếp tế, tăng M4 Sherman Skink, M26 Pershing, Sturmtiger, Panzerkampfwagen VI "Tiger II", SU-122, BM-13 'Katyusha'... và rất nhiều loại khác. Bộ binh có thể sử dụng các loại khí tài có trong chiến trường, ẩn nấp và chiến đấu trong các tòa nhà. Tuy nhiên, với hỏa lực mạnh như dàn phóng tên lửa Katyusha, người chơi dễ dàng "thổi" bay các tòa nhà này.

Sau từng trận đánh, các đơn vị còn sống sót được tăng điểm kinh nghiệm. Đây là điểm hay của RfB, đánh đúng tâm lý muốn gắn bó với các đơn vị quân của người chơi. Nếu không muốn bất cứ "thuộc hạ" nào bị bắn hạ, bạn cần tập trung và cẩn thận hơn trong từng bước tiến. Điều này có thể làm cho thời gian hoàn thành game lâu hơn. Nhưng bù lại, bạn sẽ được thưởng thức game một cách trọn vẹn và không bỏ qua bất kỳ một ngóc ngách, chi tiết nào mà nhà sản xuất đã dày công dàn dựng. Bên cạnh đó, khi màn chơi kết thúc, game có một bảng tổng kết và xếp hạng dành cho người chơi, đồng thời cũng ban tặng những huy chương vì các thành tích: tiêu diệt các mục tiêu, bảo toàn lực lượng, tiêu diệt được tướng của đối phương... Nếu sưu tập được từ 3 huy chương trở lên cho mỗi màn, chứng tỏ bạn là một tay chơi xuất sắc.

Được dựng trên nền engine đồ họa GEPARD, hình ảnh trong RfB khá đẹp mắt với các hiệu ứng thời tiết, ánh sáng – bóng tối, mặt nước và đặc biệt là các vụ nổ do vũ khí tạo ra rất thật, thể hiện được sức công phá mạnh của các loại vũ khí. Nhìn chung, đây là một game chiến thuật hay, đảm bảo mang đến cho người chơi những trận đánh hoành tráng, cốt truyện lôi cuốn và các đoạn phim cắt cảnh được dàn dựng công phu. RfB còn hỗ trợ chơi qua mạng LAN và Internet (Direct IP hoặc Gamespy)..

PHONG VÂN



GHOST RIDER

MA TỐC ĐỘ

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Climax
Phát hành: 2K Games
Ngày phát hành: 13/02/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PS2, PSP, GBA
ESRB: Teen

Ưu: Các pha hành động thể hiện đẹp mắt.
Khuyết: Nhạc nền và khẩu lồng tiếng chưa đạt, cách chơi có xu hướng lặp.

Để cứu cha thoát khỏi cái chết do bệnh tật, chàng trai trẻ Johnny Blaze đồng ý bán linh hồn của mình cho Mephisto. "Bản giao kèo" được thực hiện cũng là lúc Blackheart, con trai của Mephisto xuất hiện cùng với bè lũ tay sai của hắn quyết định hủy diệt trái đất. Đây cũng là lúc Johnny Blaze (Ghost Rider) thực thi bản hợp đồng, ngăn chặn âm mưu bất chính của Blackheart...

Nếu từng làm quen với các siêu phẩm God of War hay Devil May Cry trước đây, không khó để nhận ra Ghost Rider có khá nhiều điểm tương đồng. Bởi cách sử dụng "lưỡi xích địa ngục" (Hellfire Chain) thuần phục và uyển chuyển của Blaze không kém gì kĩ thuật Blades of Chaos của Kratos (GOW). Từ việc xoay người cùng lưỡi xích với tốc độ cao như một chong chóng khổng lồ để quần lấy đối phương rồi nhân lúc còn đang "quay cuồng" chưa kịp định thần, Blaze đã nhanh chóng tiến chùng về cát bụi bằng việc nhấc bổng lên không và cho tiếp đất theo kiểu "trồng chuối", hay thưởng thức "kẹo đồng" từ khẩu shotgun đầy uy lực... Tất cả đều được thực hiện với tốc độ nhanh và được trình diễn chậm theo hiệu ứng "ma trận" đầy mê hoặc.

Những đòn liên hoàn dồn dập và đẹp mắt được kết hợp bởi Hellfire Chain và Shotgun sẽ ghi nhận bằng những hàng chữ xuất hiện trên màn hình được sắp xếp theo trật tự nhất định (Damned, Condemned, Brutal...). Nếu khéo léo "giữ chân" những hàng chữ này càng lâu thì đồng nghĩa với khả năng Blaze hấp thu linh hồn từ bọn quỷ càng cao. Việc này sẽ giúp anh dễ dàng nâng cấp những chỉ số cần thiết như sức khỏe, năng lượng, cùng những đòn liên hoàn sát thủ... Đây cũng là yếu tố then chốt để anh có thể chọc thủng được lớp giáp kiên cố của một số tên trùm khó nuốt. Mặt khác, bạn có thể tận dụng các linh hồn do anh thu thập được để mở thêm những thông tin bên lề game như hình vẽ, những đoạn phỏng vấn nhà sản xuất.

Nét ấn tượng "không dụng hàng" giữa Blaze khi so sánh giữa Dante lẫn Kartos chính là ngoài những pha cận chiến, anh còn sở hữu những pha tranh chấp tốc độ quyết liệt trên chiếc mô tô phân khối lớn – Hell Cycle. Độc đáo là ngoài kiểm soát tốc độ tốt (hoàn toàn lệ thuộc vào bạn), anh còn có thể sử dụng Hell Chain trong lúc cầm lái để làm đối phương "trật" khỏi đường chạy, hay bẻ thẳng và nghiêng thân xe theo phương ngang để hụp người vượt qua những bờ tường thấp nguy hiểm, hoặc thực hiện những cú nhảy "như chim lượn" để đáp từ bờ này sang bờ kia. Tất cả đều được thực hiện chuyên nghiệp đúng nghề cát-ca-đơ "cha truyền con nối" của gia đình anh.

Điểm khiến GR chưa thực thỏa mãn người chơi là việc thiếu vắng những pha giải đố "cân não" để tránh được vòng lặp của các pha hành động. Mặt khác, do phần lớn bối cảnh chơi đều diễn ra trong đêm tối nên những màn đua xe vốn dòi hỏi kĩ thuật khó nay lại đòi người chơi phải luyện "nhãn" nhiều hơn. Rất may là Climax đã giải quyết ổn thỏa nhược điểm này bằng cách "phát quang" đối phương của Blaze từ xa và bổ sung chế độ ngắm tự động khá hữu hiệu.

Không cầu kì, hoa mĩ như các tựa game lớn khác nhưng "bộ cánh" mà GR được khoác khá ổn (trong đó phải kể đến những động tác dứt điểm hay kiểu lái xe "bất cần đời" của Blaze được thực hiện rất đã mắt và rất có uy). Tuy nhiên cả hai khâu không kém phần quan trọng khác là nhạc nền và lồng tiếng hầu như chưa truyền tải được hết bầu không khí sống động, dồn dập của trò chơi. Trong khi chờ đợi Kratos trở lại trong GOW II thì việc luyện phím với GR không phải là ý kiến tồi.

MINH PHƯƠNG

BURNOUT DOMINATOR

ĐƯỜNG ĐUA MẠO HIỂM

Không có bộ sưu tập "xế" khổng lồ như hai đại gia Gran Turismo và Forza Motorsports, cũng chẳng có những màn độ xe điệu nghệ như đàn anh Need for Speed, nhưng mỗi lần xuất hiện Burnout luôn tạo được ấn tượng tốt với các fan nhờ việc tái hiện khá hoàn hảo các pha va chạm khốc liệt trên đường phố.

Vì lẽ đó, khi Burnout Dominator (BOD) được EA công bố dành riêng cho PSP và PS2, nhiều câu hỏi đã đặt ra liệu những ý tưởng mang tính đột phá có tiếp tục xuất hiện khi mà dòng Burnout đã đạt đến "đỉnh" với hai phiên bản Take Down và Revenge? Mặt khác, do tập trung cho phiên bản Burnout V dành cho Xbox 360 và PS3 nên Criterion đã chuyển quyền phát triển BOD cho EA UK. Những sự kiện kể trên tạo nên không ít tâm lý lo lắng về số phận của BOD.

Không khó để nhận ra chức năng "traffic-checking" hấp dẫn hồi cách đây hai năm đã bị xóa sổ, đồng nghĩa với việc phần chơi Traffic Attack được thế chỗ bằng mục chơi Maniac. Trong phần chơi này, một đồng hồ thời gian sẽ xuất hiện trên màn hình và đếm lùi. Cách duy nhất để đồng hồ này tiếp tục chạy mà không trở về mốc "zero" là bạn phải nới rộng thời gian đếm bằng cách kiếm điểm thưởng từ những chiêu lết bánh ở những khúc cua tử thần, hoặc lướt qua mặt những phương tiện đang lưu thông trên đường với tốc độ xé gió. Đây cũng là yêu cầu tiên quyết để bạn có thể hoàn thành xuất sắc những mục chơi khác như Burn Out, Near Miss và Drift Challenges.

Chức năng Signature Takedowns vốn có từ các phiên bản trước xuất hiện trở lại dưới tên mới Signature Shortcuts. Sở dĩ có chỉnh sửa đôi chút về tên gọi là vì ngoài việc thực hiện những cú takedown ngoạn mục tại những vị trí đặc biệt để lọt vào tầm ngắm của các nhiếp ảnh gia, bạn phải chọn địa điểm chính xác tại những ngõ tắt nằm ẩn trên đường đua. Điều đáng phàn nàn là Crash Mode, một mục chơi rất được fan yêu thích cũng nối gót Traffic Attack, đã "biến mất" khỏi BoD mà không rõ nguyên do.

Ngôi vị đầu bảng tại các vòng đua sẽ cho phép bạn cập nhật "xế" mới, đồng thời kiếm thêm điểm kinh nghiệm (dominator point) để có thể tiến sâu vào những giải đấu hấp dẫn hơn như Hotrod, Super series và Race Specials. Cần lưu ý thêm là để thu thập đầy đủ xế nhằm bước vào những chặng Dominator Challenges ở cuối mỗi giải đấu không chỉ đòi hỏi đơn giản là ngôi đầu bảng, mà còn là vô vàn thử thách khác nhau như thực hiện ba lần takedown vào mục tiêu chỉ định, hoặc thực hiện đủ số lượng Near Miss... Những ràng buộc này gây không ít trở ngại cho những tay lái nghiệp dư, vì chỉ cần phạm phải một sai lầm nhỏ trong quá trình thi đấu là sẽ phải trả giá bằng việc nạp màn chơi.

Dù chơi trên hệ máy PS2 "già nua" và PSP nhỏ gọn, nhưng hình ảnh trong cả hai phiên bản chơi đều thể hiện rất khá và hiếm khi xảy ra hiện tượng rớt khung hình. Chút khác biệt giữa hai phiên bản là các hiệu ứng vật lý ở phiên bản dành cho PS2 được thực hiện chi tiết và kỹ càng hơn bản dành cho PSP. Tuy nhiên, sự khác biệt này không ảnh hưởng nhiều đến việc thưởng thức trò chơi của các game thủ. Chỉ tiếc là phần nhạc nền nói chung và bài hát chủ đạo Girlfriend do Avril Lavigne thể hiện chưa đủ độ "hot" để làm người chơi rạo rực như các phiên bản trước. Hãy chơi Burnout Dominator trong khi chờ đợi phiên bản thứ năm sẽ ra mắt trên PS3 và Xbox 360 vào cuối năm nay.

MINH PHƯƠNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: EA UK
Phát hành: Electronic Arts
Ngày phát hành: 06/03/07
Thể loại: Đua xe
Hệ máy: PS2, PSP
ESRB: Everyone

Ưu: Cách chơi lôi cuốn, đồ họa đẹp.
Khuyết: Nhạc nền kém sôi động, nhiều mục chơi hay bị lược bỏ.

Hùng cứ bầu trời

THÔNG TIN GAME

Phát triển: VU Games
Phát hành: VU Games
Ngày phát hành: 21/01/07
Thể loại: Hành động
Hệ máy: PSP
ESRB: Everyone

Ưu: Cách điều khiển đơn giản; đồ họa đẹp.
Khuyết: Lượng màn chơi ít.

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

MACH
MODIFIED AIR COMBAT HEROES

Năm 2049, một mẫu máy bay không người lái với nhiều tính năng ưu việt được giới thiệu. Hệ quả của công nghệ tân tiến này là hàng trăm phi công trên toàn thế giới lâm vào tình trạng thất nghiệp. Nhiều máy bay quân sự lỗi thời khác cũng sớm thanh lý để được thay thế bằng mẫu máy bay mới. Trước sự kiện trên, cộng đồng những phi công giỏi và những người đặc biệt quan tâm đến máy bay quyết định thành lập riêng một giải đấu "ngầm" nhằm tôn vinh những tay lái giỏi từ khắp nơi trên thế giới. Giải đấu nhanh chóng tạo được uy tín và thu hút không ít vận động viên tham gia tranh tài, và bạn cũng không là trường hợp ngoại lệ...

Như bao "tân binh" (Rookie) khác của giải đấu, bạn phải sớm khẳng định tài năng của mình tại phần chơi sự nghiệp (Career Mode) bằng chiến cơ khiêm tốn Codec. Vốn ít ỏi ban đầu đó cho phép bạn tham gia vào hai nội dung tranh tài chính của giải đấu là tranh chấp tốc độ "racing" và chiến đấu "dogfighting". Xét cơ bản cả hai mục chơi này không khác mấy những cuộc đua đường trường kiểu Need for Speed, Burn Out hay những trận deathmatch kiểu Unreal Tournment, Quake... khác chăng là sân đấu hoàn toàn trên bầu trời. Tuy nhiên, nếu bạn nghĩ rằng việc này hoàn toàn dễ thở hơn thì bạn đã lầm. Bởi địa hình đặt ra trong mỗi vòng đấu cũng chứa đựng đầy hiểm nguy không kém gì trên bộ như những vách núi cao lởm chởm, cầu treo được bắc ngang giữa trời... mà chỉ cần lạc lái trong phút chốc là bạn trả giá bằng sinh mạng của chính mình. Ngoài ra, trong suốt quá trình tranh tài, bạn có thể chủ động kiếm thêm những đồ vật phụ trợ để tạo lợi thế nhất định như đầu đạn tên lửa có khả năng khóa mục tiêu, mìn sát thương, lưới tàng hình, và đặc biệt là những thùng nhiên liệu "MACH" rất cần thiết để chiến cơ của bạn có thể tăng tốc đột ngột hoặc thực hiện những cú lượn theo phương xoắn ốc để né tránh đầu đạn tên lửa của đối phương.

"Vòng nguyệt quế" tại các vòng đấu sẽ làm đầy ắp túi tiền của bạn. Việc này đồng nghĩa với giấc mơ chạm tay đến những máy bay chiến đấu thời thượng như Phoenix, Serpent hay Baron sẽ không còn quá xa vời. Mặt khác, tùy vào khả năng tài chính, bạn có thể cải tiến lại động cơ, sườn, đuôi, hỏa lực nhằm tạo được ưu thế trong những giải đấu lớn về sau. Điều đáng phàn nàn là dù được phân thành năm cấp độ khó khác nhau cho người chơi có thể khám phá, số màn chơi của M.A.C.H chỉ dừng ở con số năm khiêm tốn trên. M.A.C.H vốn đã đơn giản về cách chơi lại càng đơn điệu hơn về nội dung, yếu tố cần thiết để giữ chân các game thủ khó tính.

An ủi cho những bất cập vừa liệt kê là bạn có thể tranh tài cùng bảy tay chơi khác trên cả hai nội dung kể trên qua chức năng mạng không kém phần hấp dẫn. Lợi điểm khác của M.A.C.H chính là nền đồ họa sắc sảo khi phô diễn trên hệ cầm tay PSP. Mô hình máy bay đẹp và hiệu ứng được thể hiện khá. Đối lập hoàn toàn lại là hiệu ứng âm thanh mô phỏng được thực hiện khá nghèo nàn. Có lẽ trò chơi tỏ ra thích hợp với những game thủ mới vào nghề lái hay tìm kiếm trò chơi có nhịp độ nhanh và những trận không chiến không khoan nhượng.

ĐẶNG DUNG

CRACKDOWN

SIÊU CỚM HÀNH ĐỘNG

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Realtime Worlds
Phát hành: Microsoft Games Studios
Ngày phát hành: 20/02/07
Thể loại: Hành Động
Hệ máy: Xbox 360
ESRB: Mature

Ưu: Các siêu năng lực được thiết kế khá; đồ họa tốt; hỗ trợ co-op.
Khuyết: Cách chơi đơn điệu; nhiệm vụ thêm nghèo nàn.

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Tương tự hai kình địch Sony và Nintendo, mỗi khi có tựa game mới được Microsoft Game Studios phát hành cho console chiến lược của hãng (Xbox 360) là y như rằng trò chơi trở thành tâm điểm xôn xao trong giới game thủ nhờ những chiến dịch lăng xê rình rang và kế hoạch quảng bá cực kỳ rầm rộ. Crackdown cũng đã tạo được không ít âm vang trong dư luận ngay từ kỳ hội chợ E3 năm ngoái. Rồi đỉnh điểm là chiêu "mồi" các "thượng đế" đặt trò chơi trước ngày phát hành nhằm nhận được những beta key "quý giá" để được thử nghiệm chức năng mạng của Halo 3. "Phần đầu" của Crackdown xem như đã trót lọt, còn phần đuôi?

Lấy bối cảnh là thành phố cảng Pacific, nơi đang bị ba thế lực ngầm chi phối là tổ chức chuyên buôn bán bạch phiến Los Muertos, tập đoàn công nghệ cao Shai-Gen và quân phiến loạn Volk chuyên buôn bán vũ khí. Mất an ninh, nạn cướp bóc, ẩu đả xảy ra như cơm bữa khiến chính quyền thành phố luôn trăn trở tìm mọi biện pháp với hy vọng tìm lại sự bình yên. Chính vì vậy, việc gấp rút thành lập lực lượng đặc biệt "The Agency" quy tụ những đặc vụ giỏi được trang bị các năng lực siêu phàm chính là phát pháo khai hỏa của chính quyền trong cuộc chiến chống tội phạm...

Thay vì dạo quanh thành phố bằng các phương tiện giao thông rối rắm thì với Crackdown việc này đã đơn giản hơn rất nhiều nhờ tài năng nhảy xa và chạy tốc độ của chàng nhân viên đặc vụ. Tuy nhiên, thời điểm ban đầu của trò chơi kĩ năng này rất hạn chế và bạn phải bách bộ qua mọi ngõ ngách, thậm chí là lùng sục trên những nóc nhà chọc trời của thành phố chỉ để thu thập những viên ngọc xanh giúp tăng chỉ số nhanh nhẹn (agility). Trong khi đó chỉ số sức mạnh sẽ chịu tác động trực tiếp thông qua việc bạn tấn công đối thủ bằng các thế võ cận chiến. Sức mạnh càng tăng đồng nghĩa với đòn thế mà bạn thực hiện sẽ càng nguy hiểm hơn, như những cú đá bồi khiến đối phương văng xa hàng trăm mét. Những chiếc xe tải nặng hàng tấn, hay những bình gas khổng lồ bỗng chốc sẽ trở thành những món đồ chơi hữu dụng để bạn có thể thử sức bền của những tên trùm dai ngắc...

Ngoài những năng lực hấp dẫn, tính năng không kém phần độc đáo của Crackdown là cho phép bạn bắt cặp cùng một bạn chơi khác để giải quyết các vụ lộn xộn của Pacific. Tuy nhiên, điều đáng buồn là phần chơi này chỉ hỗ trợ qua Live! hoặc System Link thay vì có thể nới rộng qua chế độ split-screen hay cùng màn hình trên một máy như những game co-op nổi tiếng Halo, Perfect Dark Zero, GTA San Andreas trước đây. Điểm trừ khác của Crackdown chính là hệ thống các nhiệm vụ thêm (side missions) khá "hẻo" khi chỉ quanh quẩn hai nhiệm vụ chính là lái xe qua các điểm tập kết "checkpoint" và leo lên nóc các cao ốc chọc trời bằng kĩ năng nhảy như đã đề cập ở trên. Hệ thống auto-aim được vay mượn từ loạt GTA của Rockstar cũng là một trong những nguyên nhân chính cản trở người chơi trong quá trình hoàn thành nhiệm vụ. Thử hình dung khi phải đối phó với đối phương đến mười tên trở lên được trang bị hỏa lực nặng mà hồng tâm của nhân vật chính cứ gán chặt vào xác lính đối phương gần nhất, bạn sẽ thấy đây là cơn ác mộng thực sự.

Nhờ thừa hưởng phần cứng mạnh từ next-gen console nên đồ họa của Cracdown tạo được thiện cảm cho người chơi nhờ thực hiện được những cảnh rộng cùng các hiệu ứng phức tạp khá suôn sẻ. Trong khi phần âm do thực hiện theo kiểu "cỡi ngựa xem hoa" nên khó lòng tạo được ấn tượng tốt. Ngoài những tin hành lang bên lề để mở đường trải thảm, có lẽ Crackdown cần thêm thời gian để hoàn chỉnh mới có thể chinh phục người hâm mộ phong cách "free-roaming" trọn vẹn hơn.

TUẤN ANH

CUỘC THI LIÊN HÀNH TINH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

Việc xuất hiện dày đặc của các game shooter khiến bạn cảm thấy "bội thực" và cần đổi gió bằng những party game đại loại như Mario Party, Wii Sports, Wii Play, Rayman Raving Rabbids? Bạn không có những chiếc Nintendo console ư? Đừng lo khi hoàn toàn có thể tìm những trò chơi dạng này trên hệ máy chơi game khác mà điển hình là Fuzion Frenzy 2 dành cho Xbox 360 của Hudson Soft.

Vào vai một trong sáu thí sinh Dub, Samson, Zak,... người chơi sẽ tham gia tranh tài qua 40 trò chơi nhỏ khác nhau rải dọc qua bảy hành tinh nhằm chứng tỏ mình là thí sinh ưu tú nhất. Các mục chơi trong game tỏ ra khá đa dạng và đòi hỏi người chơi vận dụng nhiều kỹ năng nhanh tay, lẹ mắt nếu muốn trở thành người chiến thắng tuyệt đối thay vì dựa nhiều đến yếu tố may mắn như trước kia. Có thể kể đến Judgment Tower, bạn phải quan sát và lặp lại thật nhanh các phím bấm xuất hiện trên màn hình trước các bạn chơi khác. Trong khi đó, được cải biên từ trò chơi Snake truyền thống, với "Tail Blaze" bạn phải tìm cách giăng bẫy đối phương bằng thân mình ngày một dài ra, đồng thời khéo léo luồn lách không để đầu đụng thân. Còn Electronic Rumble như một võ đài sinh tử được bao quanh bởi lưới điện với cường độ cao để bạn cùng những tay đấu khác chọn ra người chiến thắng cuối cùng.

Nét mới trong FF 2 là bạn sẽ bắt gặp các lá bài hỗ trợ nhằm cược điểm vào một số trò chơi sở trường của mình. Bằng cách này bạn có thể tăng điểm số đạt được sau mỗi vòng chơi theo bội số 2, 4, 6 hoặc hoán điểm ngẫu nhiên với các bạn chơi khác nếu gặp phải tình huống xấu. Tất nhiên, những tấm thẻ này không được phân phát tùy tiện mà được chia đều cho tất cả các thí sinh ngay từ điểm xuất phát. Vì vậy bạn nên cân nhắc và sử dụng chúng hợp lý để tạo lợi thế tuyệt đối.

THÔNG TIN GAME

Phát triển: Hudson Soft
Phát hành: Microsoft Game Studios
Ngày phát hành: 30/01/07
Thể loại: Party
Hệ máy: Xbox 360
ESRB: Everyone

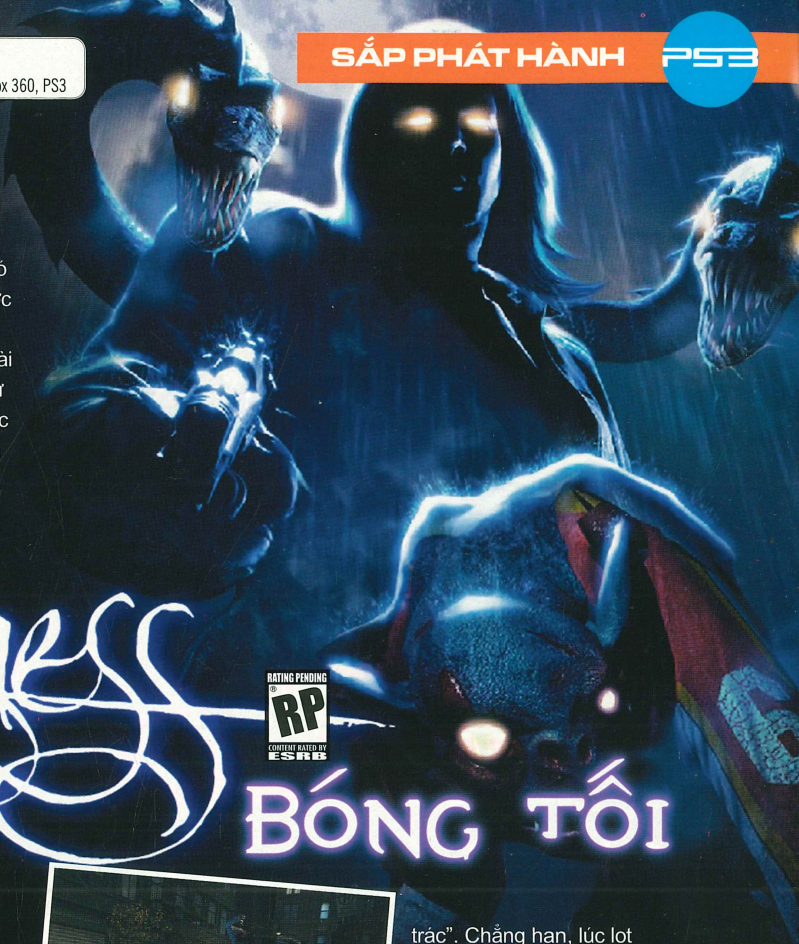
Ưu: Số lượng mini-game khổng lồ, giá trị chơi lại cao.
Khuyết: Nhiều trò chơi có khuynh hướng lặp.

Tranh tài cùng các đối thủ máy qua cả ba cấp độ (easy, normal và hard) sẽ khá nhàm chán, vì vậy nếu có điều kiện bạn nên thưởng thức trò chơi cùng các bạn chơi khác qua chức năng chia sẻ màn hình (split-screen) hay qua dịch vụ trực tuyến Xbox Live! Ngoài ra, nếu không thích theo trình tự định sẵn của máy trong phần chơi Tournament bạn có thể tự thiết kế giải đấu mới của riêng mình qua chế độ tùy chọn "Custom".

Do là tuyển tập gồm nhiều trò chơi nhỏ và hướng đến nhiều người chơi khác nhau nên đồ họa và âm thanh không phải là mặt mạnh của FF2. Khắc phục khuyết điểm này, nhà sản xuất lựa chọn khá nhiều tông màu sáng và tươi tắn để "sơn phết" cho trò chơi. Nhìn chung FF2 là lựa chọn khá thích hợp để bạn chia sẻ niềm vui cùng gia đình và bè bạn trong những dịp sum vầy.

XUÂN HUY

Tên game: The Darkness	**Phát triển:** Starbreeze	**Ngày phát hành:** Quý 2/2007
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** 2K Games	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** XBox 360, PS3



THE DARKNESS
QUYỀN NĂNG BÓNG TỐI

RATING PENDING RP CONTENT RATED BY ESRB

Giả sử bạn đang ngồi cô độc giữa một căn phòng trống. Thình lình bóng đèn phụt tắt, mọi thứ tối đen như mực. Bạn cảm thấy thế nào? Khiếp sợ những giây đầu tiên, sau đó là cảm giác hồi hộp len lỏi khắp cơ thể và cứ kéo dài chừng nào bóng tối còn bao trùm. Ngay từ xa xưa, bóng tối đã luôn ẩn chứa một cái gì vừa bí hiểm vừa mạnh mẽ và bên cạnh mặt trời, bóng tối cũng chiếm được sự thần phục trong một số tín ngưỡng. Lại giả sử bóng tối là một dạng quyền năng hữu hình và nếu vô tình bạn sở hữu được sức mạnh này bạn sẽ làm gì? Nếu không hình dung được thì trò chơi The Darkness (TD) sẽ cho bạn biết cảm giác tự tay điều khiển sức mạnh đáng sợ của bóng tối.

Lấy chung nội dung từ bộ truyện tranh cùng tên nổi tiếng đã xuất bản hơn một triệu cuốn trên toàn thế giới, nhân vật chính trong TD là Jackie Estacado, thành viên của một gia đình mafia khét tiếng và cũng là một sát thủ chuyên nghiệp khi cần giải quyết "việc nhà". Nhưng mãi đến khi chính thức bước sang tuổi 21, Jackie mới khám phá The Darkness, một thực thể hóa của bóng tối đã tồn tại hàng ngàn năm từ thế hệ này sang thế hệ khác dưới hình thức cha truyền con nối. Và Jackie đã được chọn! Đối với một sát thủ như Jackie thì sở hữu TD cũng giống như "hổ thêm cánh, rồng thêm vây". Nhưng trước đó, Jackie phải học cách làm quen và điều khiển được TD vì nó cũng là một thực thể, cũng có tư duy và sẽ điều khiển ngược lại Jackie nếu gặp điều kiện.

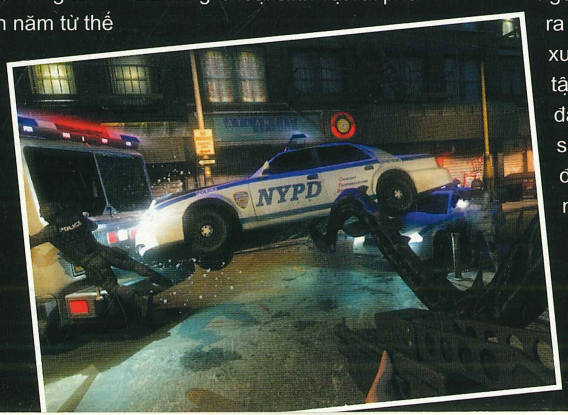
Cần phải nói thêm là ngoài những tác động điển hình như tăng sức mạnh, đẩy nhanh tốc độ... thì tất cả sự hấp dẫn của TD nằm ở khả năng triệu hồi những con quái vật của bóng tối bao gồm Darkling, Dark Tentacle và Maw Tentacle. Mặc dù không ép buộc nhưng đây là những "đồng minh" rất đáng tin cậy cho Jackie trong các cuộc đụng độ. Darkling mang hình hài một con thú bốn chân mảnh khảnh với đôi mắt sáng nhờ nhờ trông rất dễ sợ. Dark Tentacle và Maw Tentacle đều có chung hình dáng của chiếc vòi bạch tuộc mọc ra từ lưng của nhân vật chính, giúp nhấc bổng các vật rất nặng, tấn công đối thủ đồng thời do thám các khu vực kín đáo. Trong đó, có thể nói Darkling đóng vai trò quan trọng nhất vì được sử dụng tương đối hiệu quả khi chiến đấu. Điểm thú vị là nhà sản xuất đã lồng vài chi tiết khá ngộ nghĩnh, đặc biệt đối với Darkling. Theo họ, Darkling là loại sinh vật rất phổ biến trong TD nên sẽ được xây dựng càng thu hút càng tốt. Những lúc chiến đấu, Darkling hung dữ thì khi bình thường chúng giống như thú nuôi của Jackie vậy; thậm chí, còn có cá tính riêng như con thì thích mặc áo cầu thủ, con thích đội nón bảo hộ...

Tuy nhiên, sức mạnh của TD cũng có giới hạn - nếu không có bóng tối thì TD xem như suy giảm hay thậm chí mất hết sức mạnh. Do đó, khi muốn triệu hồi bất cứ quái vật nào, bạn phải ẩn mình vào vùng tối hoặc khuất ánh sáng. Nếu không tìm thấy, người chơi phải tự tạo ra như tắt đèn, chui xuống lòng đất hay tận dụng một quả đạn khói để che ánh sáng trong thời gian đủ để kích hoạt siêu năng lực.

Tuy nhiên cũng có lúc bạn sẽ bị "tố trác". Chẳng hạn, lúc lọt vào một căn phòng sáng trưng hoặc vướng vào cuộc rượt đuổi căng thẳng không thể tạm dừng giây phút nào. Bạn đừng vội thất vọng. Trong những tình huống đó, game đưa người chơi trở về đúng thể loại nguyên bản là bắn súng. Jackie là một sát thủ nên nhà sản xuất rất "ưu đãi" khả năng tiếp cận với nhiều loại vũ khí. Nếu khéo léo, bạn có thể kết hợp vũ khí và siêu năng lực để tạo một gameplay linh hoạt hơn. Ví dụ, bạn chỉ bắn bể một số bóng đèn nhằm tạo vùng tranh tối tranh sáng, sau đó vừa gọi quái vật tấn công vừa bắn bồi để kết thúc sớm, tiết kiệm thời gian.

Mặc dù chỉ mới hoàn thành hơn nửa chặng đường phát triển nhưng TD rất được game thủ chú ý và hầu hết chuyên trang game đánh giá cao. Có thể do thành công của bộ truyện tranh nhưng hướng đi của TD cũng rất khả quan khi nhà sản xuất tuyên bố phiên bản game sẽ là phiên bản độc lập cả về nội dung và nhiệm vụ so với bộ truyện gốc.

BẢO QUYÊN



SPIDER MAN 3
KHẮC TINH CỦA NGƯỜI NHỆN

Những tưởng dưới sự bảo vệ của Người Nhện, thành phố Manhattan sẽ trở nên thanh bình hơn. Nhưng sự thực lại không như vậy, các thế lực xấu liên tục hình thành và ngày càng xảo quyệt hơn. Trọng trách ngày càng đè nặng lên vai Người Nhện khi anh phải ra sức bảo vệ sự bình yên cho thành phố Manhattan không chỉ trên màn bạc mà còn cả bản sao của nó trong thế giới ảo của các game thủ! "Đúng hẹn", mỗi khi bộ phim mới được trình làng là lập tức một game ăn theo ra đời để lăng xê và tìm cách "moi" thêm doanh thu. Spiderman có thể coi là xêri game dài hơi nhất cũng như "kiếm lợi" nhiều nhất nhờ tiếng thơm từ người anh em trên màn ảnh của nó. Và một khi đã nói tới game thì người chơi luôn mong chờ những phiên bản sau sẽ có những cải tiến đột phá. Đó cũng là những gì nhà sản xuất Tryarch đang cố gắng thực hiện đối với tựa game Spiderman 3 này.

Bản thân là game ăn theo nên S3 cố gắng không vượt ra ngoài giới hạn của nguyên bản, bám rất sát các tình tiết trong phim. Sau khi đánh bại dược tiến sĩ Octobus, Peter Parker đã công khai danh tính và tình yêu của mình với MJ. Nhưng câu chuyện đã không khép lại một cách lãng mạn mà lại mở đầu cho một loạt những hiểm họa khác. Thành phố Manhattan bị khuấy động bởi sự nổi lên của hai nhân vật phản diện là Sandman, nhà khoa học điều khiển được cát và New Goblin, tức người bạn thân Harry Osborn sau khi kế thừa sự nghiệp tiêu diệt Người Nhện của cha mình. Sự việc càng trở nên rối rắm hơn khi một thực thể ngoài hành tinh xâm nhập vào trái đất và gây ảnh hưởng trực tiếp lên Người Nhện. Thực thể sinh học này chiếm lấy một phần cơ thể Peter Parker và chia anh ta ra làm hai nửa, hai nhân cách. Một bên là hình ảnh Người Nhện bình thường đại diện cho chính nghĩa, trong sáng, trong khi một bên là đại diện của sự ích kỷ, thói ngạo mạn tích tụ âm thầm sau những chiến thắng oanh liệt (nếu bạn có chơi Prince of Persia: The Two Throne sẽ tìm thấy nhiều điểm tương đồng). Vấn đề ở chỗ hai nửa này đối nghịch với nhau để tranh giành quyền điều khiển tâm trí Người Nhện khiến Peter Parker phải "chịu đòn" không chỉ với những thế lực bên ngoài mà ngay cả bên trong cơ thể.

Chắc bạn đang tự hỏi vậy phiên bản lần này sẽ giống với trò chơi Superman, Ghost Rider hay bất kì game về siêu anh hùng nào khác chứ? Câu trả lời sẽ là: "Có và không". Nói "có" là vì các game liên quan đến siêu anh hùng phần lớn đều thiên về hành động và game hành động thì luôn có điểm chung ở một chừng mực nào đó. Nói "không" là vì nhà sản xuất luôn tìm tòi để phát triển những ưu điểm khác nhau cho trò chơi để đảm bảo game thủ không nhàm chán. Hơn nữa, Spiderman đã trải qua ba phiên bản và lần này được phát triển trên hệ máy PS3 tân tiến. Thú vị ở chỗ những thay đổi trong S3 lại không tập trung ở nhân vật Người Nhện, lại càng không phải ở các đối thủ của anh ta mà là một thứ rộng lớn hơn nhiều, đó là thành phố Manhattan.

Nếu các bạn còn nhớ thì trong truyện

Tên game: Spider Man 3	**Phát triển:** Treyarch	**Ngày phát hành:** 04/05/2007	**Hệ máy:** PC, Xbox, Xbox 360, PS3, PS2, PSP, Wii
Thể loại: Hành động	**Phát hành:** Activision	**ESRB:** Teen	

tranh, mỗi nhân vật siêu anh hùng đều gắn liền với tên của một thành phố, ví dụ Superman ở Metropolis, Batman ở Gotham, Flash ở Keystone và Spiderman ở Manhattan. Từ trước đến nay, vai trò của thành phố trong các game còn khá mờ nhạt, chủ yếu làm nền cho nhân vật chính bay nhảy. Nhà sản xuất muốn thay đổi quan niệm này. Họ cho rằng đối với Spiderman thì thành phố Manhattan đóng vai trò rất quan trọng, vừa là điểm tựa cho Người Nhện đu bám vừa là "chiến trường" nên sẽ cố gắng tận dụng sức mạnh tạo hình của PS3 để xây dựng Manhattan chi tiết nhất. Từ những tòa nhà chọc trời nối tiếp nhau đến những thứ tí hon hơn như xe cộ, cây cối và tất cả những gì xuất hiện trên màn hình không phải để trang trí mà đều ảnh hưởng ít nhiều đến gameplay. Chẳng hạn, Người Nhện có thể dùng tơ để lôi xềnh xệch một chiếc ôtô, hay bám vào cột đèn lộn vài vòng, thậm chí chui tọt xuống khu vực tàu điện ngầm để "biểu diễn" trước con mắt trầm trồ ngưỡng mộ của người qua đường!

Mặc dù có thể trên phim thì thực thể ngoài hành tinh gây nhiều phiền toái cho Người Nhện, nhưng trên game hóa ra việc chia làm hai nửa khác nhau lại tạo nên một lối chơi mới lạ. Như đã nói ở trên, với những ai đã chơi qua bản Prince of Persia: The Two Throne thì gameplay kiểu song hành hai nhân vật như trên sẽ không làm họ ngạc nhiên. Mỗi nhân vật đều có cá tính và ưu điểm khác nhau, chẳng hạn Người Nhện Đỏ có thể học được rất nhiều đòn combo, trong khi Người Nhện Đen lại được gia tăng về tốc độ và sức mạnh khi mức độ phẫn nộ lên đến cực điểm. Cũng vì thế mà nhiệm vụ dành cho hai nhân cách cũng được tách biệt theo hai hướng riêng biệt. Cũng cần nói thêm là nhiệm vụ trong S3 mang phong cách phi tuyến tính, nghĩa là không bắt buộc người chơi phải làm cái nào trước cái nào sau mà tùy bạn chọn cho phù hợp với mình. Thoạt nghe có vẻ như hai nhân cách này hoàn toàn trái ngược nhau nhưng thực tế chúng có mối quan hệ rất chặt chẽ, mọi hành động của Người Nhện khi mang nhân cách này đều ảnh hưởng đến Người Nhện mang nhân cách kia và ngược lại. Ví dụ nếu Người Nhện Đen hành hung quá nhiều người vô tội thì khi chuyển sang Người Nhện Đỏ, mọi người sẽ khiếp sợ chứ không còn ngưỡng mộ nữa. Một lần nữa, lối chơi phi tuyến tính lại được thể hiện qua việc game có tới 10 kết thúc khác nhau, tha hồ cho người chơi kết hợp lối chơi mình thấy là hay nhất.

Có điều, do đã mất quá nhiều thời gian vào việc xây dựng thành phố nên một tin buồn là game sẽ không có nhiều đoạn phim dựng sẵn. Nhưng bạn hãy khoan lo lắng vì nhà sản xuất đã đề cập đến một tính năng khác "hấp dẫn" hơn phim CG nhiều, tạm gọi là Cinterative - phim tương tác. Nói cách khác đây là một dạng như phim cắt cảnh (cut-scene) nhưng lại được quay và sắp đặt camera theo phong cách phim màn ảnh rộng, trong đó người chơi được tham gia trực tiếp vào các pha hành động trong đoạn cắt cảnh đó. Duy nhất một câu hỏi đặt ra là làm thế nào người chơi điều khiển nhân vật để không bị phân tâm khỏi diễn biến đoạn phim. Có thể đây thuộc dạng một minigame như trong God of War hay Resident Evil 4 vì tiết lộ của nhà sản xuất còn khá úp mở.

Bộ phim Spiderman 3 còn chưa được công chiếu nhưng coi bộ game ăn theo đã bắt đầu rục rịch. Hiện nay, chúng ta chưa biết phải đón chờ S3 với tâm trạng thế nào. Nói gì thì nói, dù còn những lời bình luận chưa hay lắm về số phận của những game ăn theo, nhưng cho đến nay game quảng cáo cho phim vẫn là một lựa chọn tiếp thị hiệu quả. Chưa kể nếu "vịn vào" hai thương hiệu PS3 và xêri Spiderman thì đem lại cho game thủ cảm giác an tâm phần nào chăng?

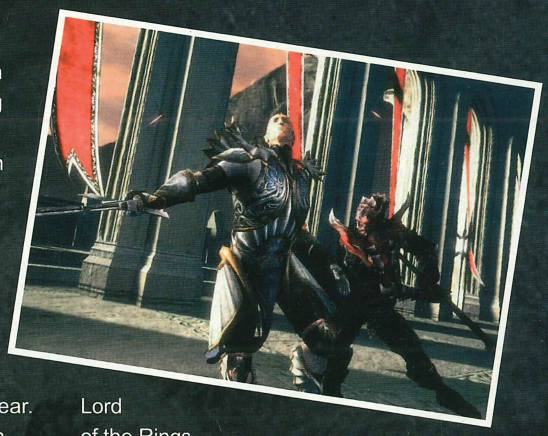
HUY TIẾN

CUỘC CHIẾN XỨ NAON

ELVEON

RATING PENDING
RP
CONTENT RATED BY ESRB

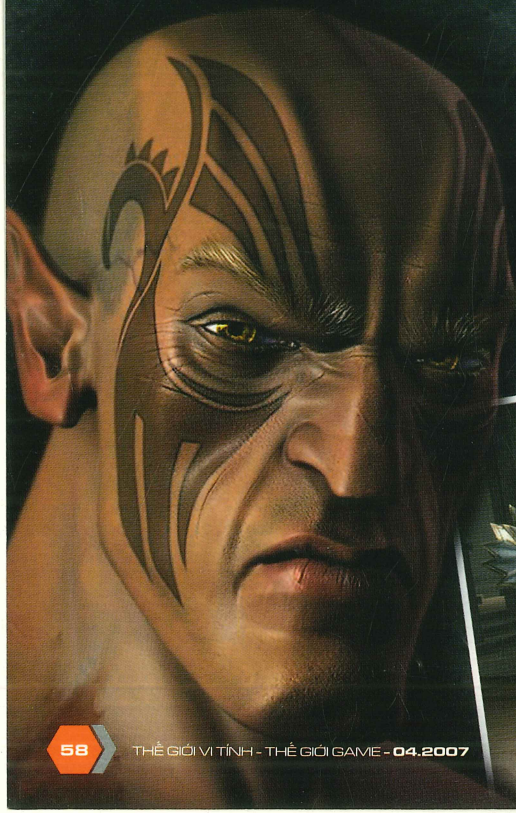
10tacle là một tên tuổi khá mới trong làng game, dù thành lập từ năm 2003. Họ được biết với tư cách là nhà phát hành hai tựa game GTR 2 và War Front: Turning Point trên PC. Tại E3 2006, 10tacle giới thiệu trò chơi hành động nhập vai Elveon, sản phẩm đầu tay của họ. Đoạn trailer giới thiệu tại E3 đã khiến nhiều khách tham quan ngây ngất, nhất là về mặt đồ họa. Những thông tin về trò chơi gần đây cho thấy Elveon đáng mong đợi không chỉ vì cơ chế đồ họa.



Từ thuở khai sinh lập địa, các vị thần đã tạo ra Naon, miền đất được xem là thiên đường của họ. Các giống loài trên miền đất này sinh sôi nảy nở và thành lập vương quốc Nimathar, nơi bảo vệ Starspear, một tòa tháp khổng lồ kết nối Naon và vũ trụ. Sau hàng nghìn năm sinh sống, các vị thần rời bỏ Nimathar đi tìm kiếm thiên đường khác, để lại hậu duệ là các chiến binh Elf (yêu tinh) với nhiệm vụ cai quản Naon và bảo vệ tòa tháp Starspear. Kể từ thời điểm này, những cuộc chiến của tộc Elf và tộc Dragon (một giống loài khác tồn tại dưới lòng đất Naon) diễn ra liên miên và ác liệt. Vào vai một chiến binh Elf, nhiệm vụ của bạn là hoàn thành sứ mạng mà các vị thần giao phó và về sau trở thành một trong những người thống trị thực sự của Naon.

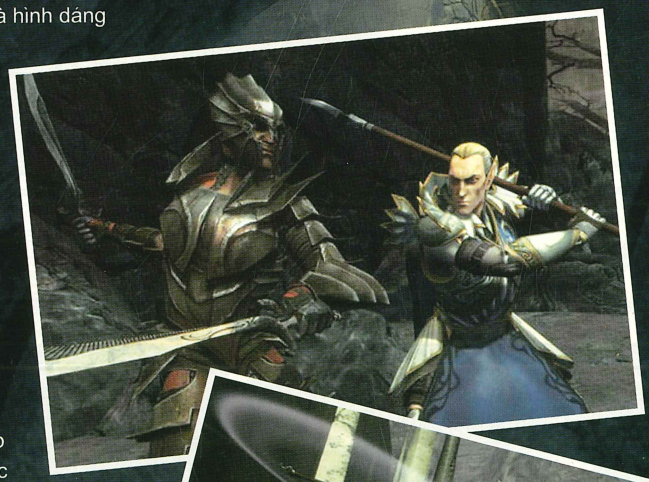
Slavo Hazucha, giám đốc điều hành của 10tacle Studios, từng tuyên bố rằng cốt truyện của Elveon sẽ là một trong những điểm hấp dẫn nhất trò chơi. Ông còn cho biết, tuy lấy cảm hứng từ bản cốt truyện The Silmarillion của Lord of the Rings, nhưng kịch bản Elveon vẫn toát lên những đặc điểm riêng của nó khi đi sâu vào giống loài thần thoại Elf. Được thực hiện trong khoảng thời gian 4 năm, cốt truyện của Elveon không chỉ đơn thuần nói về cuộc chiến giữa hai tộc Elf và Dragon, mà hơn thế sẽ đem đến cho người chơi một thế giới thần thoại hoành tráng nhất với nhiều nền văn hóa, kiến trúc, kì quan của "thiên đường bị lãng quên" Naon. Các giống loài sinh sống trong thế giới Naon sẽ rất đa dạng tương tự các game nhập vai khác: rồng, quái vật, linh thú, phù thủy... nhưng sẽ mang vai trò chủ động hơn. Sự tham gia của những nhân vật này ảnh hưởng trực tiếp đến lối chơi của nhân vật chính và trong nhiều tình huống, cốt truyện cũng sẽ thay đổi tùy theo cách tương tác của người chơi.

Cách chơi của Elveon cũng bước theo con đường thành công của các game nhập vai hành động gần đây: đề cao sự tự do khám phá dựa trên



Tên game: Elveon	**Phát triển:** 10tacle	**Ngày phát hành:** Quý 2/2007
Thể loại: Nhập vai/Hành động	**Phát hành:** 10tacle	**ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360

các diễn biến trong kịch bản. Truyền thuyết về Naon chỉ rõ ràng sau khi bạn thực hiện đầy đủ các nhiệm vụ trong trò chơi. Bên cạnh đó, hai phần chơi đặc biệt của Elveon là "The Legend" và "The Dragon room" sẽ giúp bạn có cái nhìn toàn diện hơn về cốt truyện: bạn sẽ có cơ hội vào vai các chiến binh Elf cổ điển lẫn hiện đại và khám phá lịch sử toàn bộ vùng đất Naon từ cổ chí kim. Còn trong phần chơi chính, bạn vẫn gặp lại những yếu tố được xem là tiêu chuẩn cho thể loại nhập vai: sáng tạo nhân vật, chọn lựa phục trang, áo giáp, vũ khí và hình dáng bên ngoài. Trong quá trình chơi, bạn sẽ tự phát triển nhân vật của mình theo đúng phong cách ưa thích thay vì chỉ giới hạn trong vài thuộc tính sẵn có như trong các game nhập vai khác. Hệ thống vũ khí chưa được công bố hết, nhưng ít nhất sẽ có 4 vũ khí cơ bản: kiếm, thương, đoản đao và cung. Vũ khí sẽ được nâng cấp và thêm các chức năng đặc biệt thông qua các vật phẩm gắn vào chúng. Ngoài ra, các kĩ năng riêng cho các loại vũ khí được học thông qua các nhiệm vụ ẩn. Bạn có thể chọn trở thành một tay kiếm xuất sắc, một cung thủ cự phách hay cả hai tùy theo ý thích và thời gian trải qua cuộc phiêu lưu.



Nếu yếu tố nhập vai trong Elveon không mấy mới mẻ thì ngược lại, mảng hành động lại là một trong những điểm hấp dẫn của trò chơi. Được sự cố vấn của hàng loạt các chuyên gia võ thuật, các chiêu thức chiến đấu của các chiến binh Elf là sự kết hợp giữa phong cách mạnh mẽ của thời Trung Cổ và độ khéo léo của võ học phương Đông. Các chiêu thức này bị chi phối bởi 4 yếu tố chính: loại vũ khí, tư thế, nhịp độ ra đòn và thể lực. Kiếm mang lại mức sát thương cao, nhưng nhịp độ ra đòn chậm và mất nhiều thể lực. Ngược lại, đoản đao (có thể cầm hai thanh cùng lúc) lại có tốc độ ra đòn nhanh nhưng sát thương yếu. Các tư thế ra đòn như tấn công, phòng thủ, đỡ, tránh... đều ảnh hưởng đến sự cân bằng và thể lực của hai người giao chiến. Sự phức tạp trong cách ra đòn này cũng nhấn mạnh rằng Elveon sẽ không đi theo phương pháp "chặt-chém" (hack-and-slash) thông thường, mà đòi hỏi sự tính toán và cẩn trọng mỗi khi ra một đòn thế. Chưa dừng lại ở đó, mức độ thực tế trong các cuộc chiến sẽ nâng lên mức cao nhất với bộ sưu tập các động tác (animation) khổng lồ. Với hơn 2 triệu animation chỉ dành riêng cho việc chiến đấu, bạn sẽ thấy sự nhuần nhuyễn trong từng bước lừa thế và xoay vòng quanh đối phương của các chiến binh Elf lẫn Dragon. Một điểm đáng chú ý là sự thành công trong giao chiến sẽ phụ thuộc nhiều vào kĩ năng hơn là cấp độ của nhân vật. Nói cách khác, nhân vật cấp độ cao vẫn bị bại dưới tay một nhân vật cấp thấp hơn nhưng có chiến thuật đối kháng bài bản và hiệu quả.

Giải thích cho những thành công của đoạn trailer Elveon tại E3-2006, câu trả lời duy nhất có lẽ là engine Unreal 3. Mặc dù được sử dụng chủ yếu cho các game bắn súng, engine kì cựu này vẫn chứng tỏ sức mạnh của mình ở những game nhập vai vốn đòi hỏi một môi trường rộng lớn và các hiệu ứng đồ họa phức tạp. Trong Elveon, hiệu ứng dễ thấy và bắt mắt nhất là đổ bóng bề mặt và ánh sáng động (HDRR- High dynamic range rendering), vốn là hai hiệu ứng chủ lực của Unreal 3. Nhờ đó, các bộ giáp của chiến binh Elf và Dragon luôn có độ chi tiết cao và thể hiện được sự bóng bẩy cần thiết. Elveon còn ứng dụng công nghệ SpeedTree (bản quyền của hãng Interactive Data Visualization) nhằm tăng độ chi tiết và đa dạng trong việc dựng hình rừng cây và hoa lá trong thời gian thực; tùy biến ngẫu nhiên hình dạng cây trong rừng - nghĩa là bạn sẽ hiếm khi thấy hai thân cây giống nhau trong cùng một cảnh.

Được phát hành cùng lúc, hai phiên bản Xbox 360 và PC không có nhiều sự khác biệt về cách chơi lẫn chất lượng đồ họa. Bản trên Xbox 360 có chút lợi thế về dịch vụ Xbox Live, nơi người chơi có thể tải về các bản đồ, phần chơi mới cùng với những vũ khí đặc biệt. Phần chơi phối hợp (co-op) là một sở trường của Xbox Live chắc chắn sẽ được khai thác triệt để. Phiên bản trên hệ PC vẫn chưa có cấu hình chính thức, nhưng với cơ chế đồ họa đỉnh cao kể trên có lẽ Elveon sẽ yêu cầu một PC "high-end" để thể hiện hết vẻ đẹp của các chiến binh Elf và vương quốc Naon.

Elveon sẽ là một trò chơi hành động nhập vai khá hứa hẹn vào quý 2 năm nay. Phong cách hành động có chiều sâu và phức tạp ở Elveon sẽ là điểm nóng thu hút sự chú ý của mọi người. Hiện công đoạn phát triển đã đến giai đoạn cuối, hi vọng sắp tới 10tacle sẽ tung ra bản demo chính thức để chúng ta có dịp tận mắt thưởng thức những pha hành động đặc biệt hấp dẫn của các chiến binh Elf.

CẨM TÚ

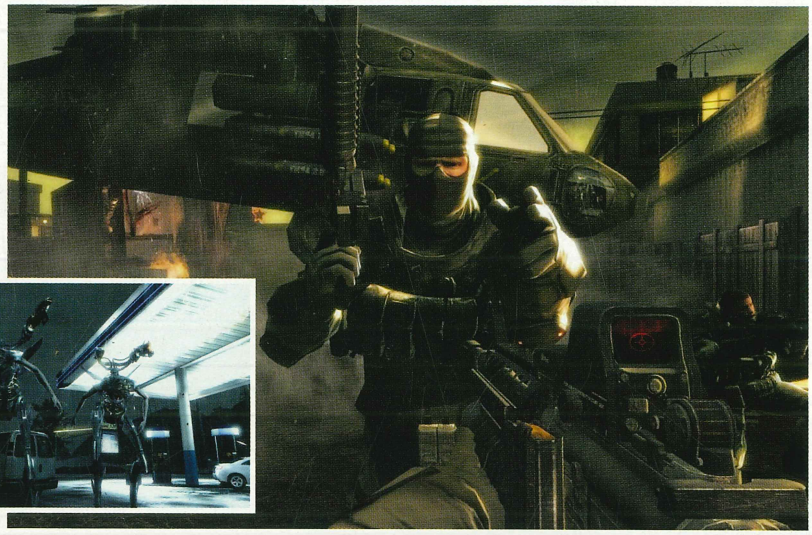
Agon: The Mysterious Codex

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Private Moon | **Phát hành:** Lexicon | **Ngày phát hành:** 27/04/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Trong Agon: The Mysterious Codex, người chơi sẽ vào vai giáo sư Samuel Hunt đến từ viện bảo tàng quốc gia Anh. Ông đi khắp các địa danh trên thế giới để tìm lời giải đáp cho những bí ẩn và luật lệ của một trò chơi "board game" cổ. Tự tin bởi tài năng của mình, giáo sư Samuel luôn cho rằng sẽ dễ dàng hóa giải được ma thuật của trò chơi, nhưng kiến thức không phải lúc nào cũng là chìa khóa dẫn đến thành công...

BlackSite: Area 51

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Midway | **Phát hành:** Midway - Austin | **Ngày phát hành:** 21/9/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3



Tiếp tục khai thác đề tài vùng tuyệt mật Area 51 của quân đội Mỹ, Midway đang trong giai đoạn hoàn tất trò chơi bắn súng góc nhìn người thứ nhất BlackSite: Area 51 mới. Không những giống Stranglehold ở việc sử dụng công nghệ "Massive D" để tạo ra các môi trường bị phá hủy, BlackSite: Area 51 còn cung cấp nhiều cách chơi như các chiến dịch chơi đơn (hỗ trợ co-op 2 người), chế độ chơi co-op nhiều người qua mạng và 2 chế độ chơi hoàn toàn mới là Human vs. Reborn và Siege (vây hãm). Theo hãng sản xuất, có rất nhiều điều bất ngờ mà người chơi sẽ gặp phải trong Area 51 với phiên bản mới này.

Shrek the Third

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** 7-Studio | **Phát hành:** Activision | **Ngày phát hành:** Tháng 5/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, PS2, PSP, DS, Xbox 360, Wii, GBA

Với Shrek the Third, người chơi lại tiếp tục cuộc phiêu lưu đầy thú vị cùng chàng chằn tinh vui tính Shrek và những người bạn của anh để bảo vệ vương quốc Far Far Away trong một câu chuyện đầy tính tưởng tượng. Tất cả nhân vật có trong loạt phim hoạt hình nổi tiếng Shrek như Shrek, Donkey, Puss-in-Boost, Fiona, Arthur, Swoon, Artie, Sleepin Beauty... sẽ cùng nhau tham gia cuộc hành trình "thiên anh hùng ca" sau khi Prince Charming với quân đội tàn bạo tấn công vương quốc này nhằm chiếm đoạt ngai vàng. Shrek the Third cung cấp 6 minigame để chơi multiplayer như Castle Attack, Shrekleboard, Frog Herder, Shooting Gallery, Catacombs Leap và Ships Ahoy.

Atelier Iris 3: Grand Fantasm

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Gust | **Phát hành:** NIS America | **Ngày phát hành:** 22/05/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PS2

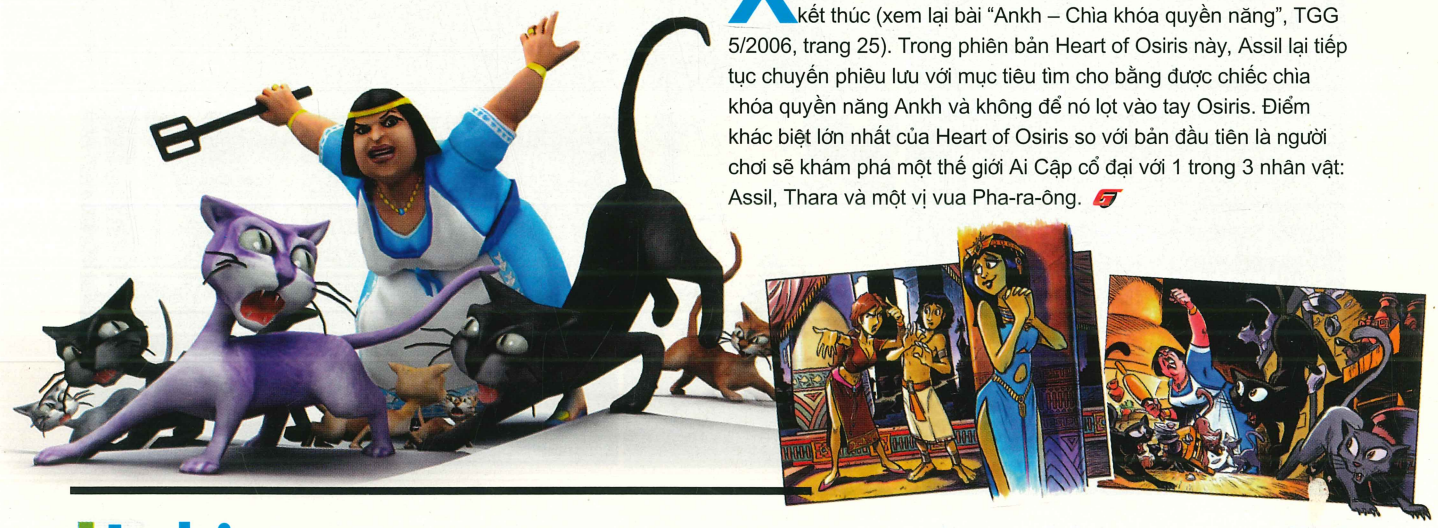
Từ thuở xa xưa, thuật giả kim cho phép con người khám phá ra những thế giới khác thông qua các cánh cổng dịch chuyển đầy huyền bí. Hàng ngàn năm trôi qua với biết bao sự đổi thay, con người lại một lần nữa mở ra các bí ẩn trong truyền thuyết về chúng với mong muốn tìm được những quyển sách phép thuật của sự thông thái.

Điểm nổi bật của Atelier Iris 3 so với các phiên bản trước là có thêm mục hướng dẫn thực hiện nhiệm vụ. Ngoài ra, hệ thống chiến đấu cũng được thay đổi, giúp người chơi dễ dàng chống lại những thế lực đen tối.

Ankh – Heart of Osiris

Thể loại: Phiêu lưu | **Phát triển:** Deck 13 | **Phát hành:** Xider | **Ngày phát hành:** 27/04/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Xem ra thì hành trình tìm cách hóa giải lời nguyền từ tên chúa tể địa ngục Osiris của cậu bé tinh nghịch Assil vẫn chưa kết thúc (xem lại bài "Ankh – Chìa khóa quyền năng", TGG 5/2006, trang 25). Trong phiên bản Heart of Osiris này, Assil lại tiếp tục chuyến phiêu lưu với mục tiêu tìm cho bằng được chiếc chìa khóa quyền năng Ankh và không để nó lọt vào tay Osiris. Điểm khác biệt lớn nhất của Heart of Osiris so với bản đầu tiên là người chơi sẽ khám phá một thế giới Ai Cập cổ đại với 1 trong 3 nhân vật: Assil, Thara và một vị vua Pha-ra-ông.



Loki

Thể loại: Nhập vai | **Phát triển:** Cyanide | **Phát hành:** Ascaron | **Ngày phát hành:** Tháng 6/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Là game nhập vai hành động, Loki cho phép người chơi điều khiển 1 trong 4 nhân vật như chiến binh Na Uy, chiến binh Hy Lạp, phù thủy Ai Cập hoặc pháp sư Aztec để tham gia vào những trận đánh trùm Medusa, sói Fenrir hoặc rồng Fafnir. Tuy nhiên, để đủ "nội công" thượng đài, bạn sẽ phải tôi luyện trong một môi trường mà hiểm nguy luôn rình rập với hàng trăm loại quái vật như nhện khổng lồ, nhân mã... Giúp sức cho người chơi là không dưới 500 vật dụng, trong đó có "hàng hiệu" như búa của Thor, áo giáp của Achilles. Ngoài ra, game còn hứa hẹn những màn chơi co-op hoặc đấu PvP trên chiến trường online.

Peace Breakers

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** L'Art | **Phát hành:** chưa công bố | **Ngày phát hành:** 24/7/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Lấy bối cảnh trong tương lai, PeaceBreakers đưa người chơi đến với một cuộc chiến "không vì mục đích hòa bình". Trong vai một anh lính đánh thuê, bạn sẽ cùng đồng đội thực hiện sứ mệnh được giao phó với vũ khí hiện đại được trang bị đến tận răng cũng như sự yểm trợ của xe tăng, xe bọc thép và trực thăng lên thẳng. Nếu chưa sẵn sàng những trận đột kích trên đấu trường online hay những trận giáp lá cà mang phong cách deathmatch hay CTF, bạn có thể rèn luyện kỹ năng chiến đấu của mình thông qua các minigame.

SpellForce 2: Dragon Storm

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Phenomic | **Phát hành:** Aspyr | **Ngày phát hành:** 16/4/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC

SpellForce 2: Dragon Storm là bản mở rộng cho trò chơi chiến thuật SpellForce 2: Shadow Wars, đưa người chơi đến với những thách thức đầy khó khăn nhưng cũng không kém phần hấp dẫn khi phải chiến đấu chống lại những cánh cửa ma thuật - cách kết nối duy nhất giữa các hòn đảo bị tàn phá nặng nề bởi cuộc chiến tranh giành quyền lực giữa những bộ tộc sinh sống trên vùng đất Eo. Đối đầu với bạn sẽ là bọn quái vật hung bạo với hình thù gớm guốc và tất cả những gì bạn cần làm là lên một kế hoạch tác chiến thật hoàn hảo. Với nội dung tiếp nối phiên bản trước. game còn bổ sung một chiến dịch chơi đơn mới với hơn 30 giờ chơi, 30 bản đồ và hơn 200 items mới.

Rogue Warrior

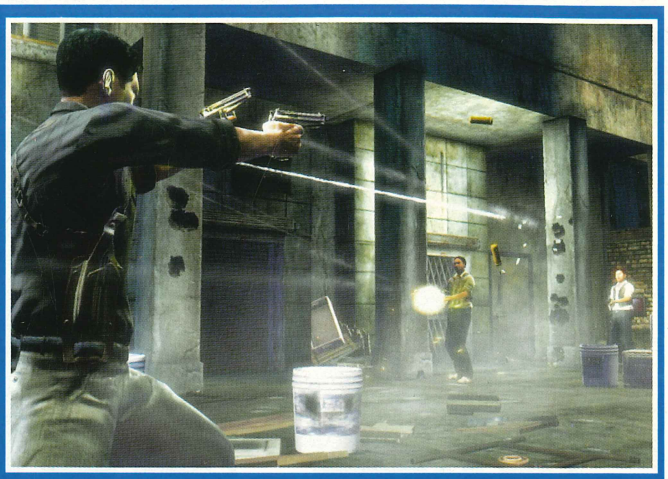
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Zombie | **Phát hành:** Bethesda Softworks | **Ngày phát hành:** 1/6/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Là game hành động chơi theo mô hình đồng đội, người chơi sẽ phải dẫn dắt một nhóm đặc nhiệm "báo biển" SEAL (Mỹ) tiến hành xâm nhập Bắc Triều Tiên để đánh giá tình trạng sở hữu công nghệ sản xuất vũ khí hạt nhân của nước này. Game cung cấp 10 chế độ chơi trong cả mục chơi đơn và chơi co-op cho 4 người chơi. Đặc biệt, trong chiến dịch chơi đơn hỗ trợ phần chơi co-op, các game thủ khác có thể nhập nhóm với bạn vào bất kỳ lúc nào. Khác với các game hành động hỗ trợ chơi mạng khác, mỗi bản đồ trong Rogue Warrior được chia làm 3 phần, sau đó có thể trộn lại và tạo ra hàng trăm bản đồ khác.

Stranglehold

Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Midway | **Phát hành:** Midway | **Ngày phát hành:** 11/9/2007 | **ESRB:** Mature | **Hệ máy:** PC, Xbox 360, PS3

Viên cảnh sát Tequila (lấy hình tượng diễn viên điện ảnh Châu Nhuận Phát) nhận nhiệm vụ tìm hiểu một tập đoàn tội phạm Hồng Kông và được thử thách sự trung thành với tổ chức khi người vợ cũ của anh bị bắt cóc bởi một nhóm du đảng người Nga tại thành phố Chicago (Hoa Kỳ). Tequila phải hết sức cố gắng cân bằng giữa nhiệm vụ giữ vững sự anh minh của luật pháp và những việc cần làm để bảo vệ an toàn tính mạng cho gia đình mình. Trò chơi cung cấp góc nhìn camera đầy sáng tạo và tính năng làm chậm thời gian Tequilia Time (tương tự như bullet-time của Max Payne), cho phép người chơi đồng thời nhắm và bắn mục tiêu trong lúc đang chạy xe. Theo hãng sản xuất, Stranglehold với engine Unreal 3.0 tích hợp với hệ thống vật lý Havok, hứa hẹn đem đến một nền đồ họa và hiệu ứng thật xuất sắc.



Tomb Raider: Anniversary

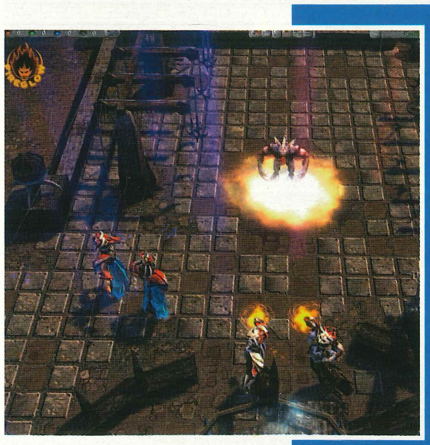
Thể loại: Hành động | **Phát triển:** Crystal Dynamics | **Phát hành:** Eidos | **Ngày phát hành:** 22/05/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC

Chuyến phiêu lưu bắt đầu khi Lara Croft được thuê đi tìm Scion, một món cổ vật chỉ tồn tại trong thần thoại. Không lâu sau đó, biết được mình chỉ là quân cờ thí trong một âm mưu khủng khiếp, Lara quyết tâm khui ra bí mật về món đồ cổ nọ.

Hãy chuẩn bị khám phá các vùng đất chưa được biết đến, những truyền thuyết cũng như vén bức màn bí mật về quá khứ của Lara trong tựa game kỷ niệm 10 năm xuất hiện của Tomb Raider và Lara Croft.

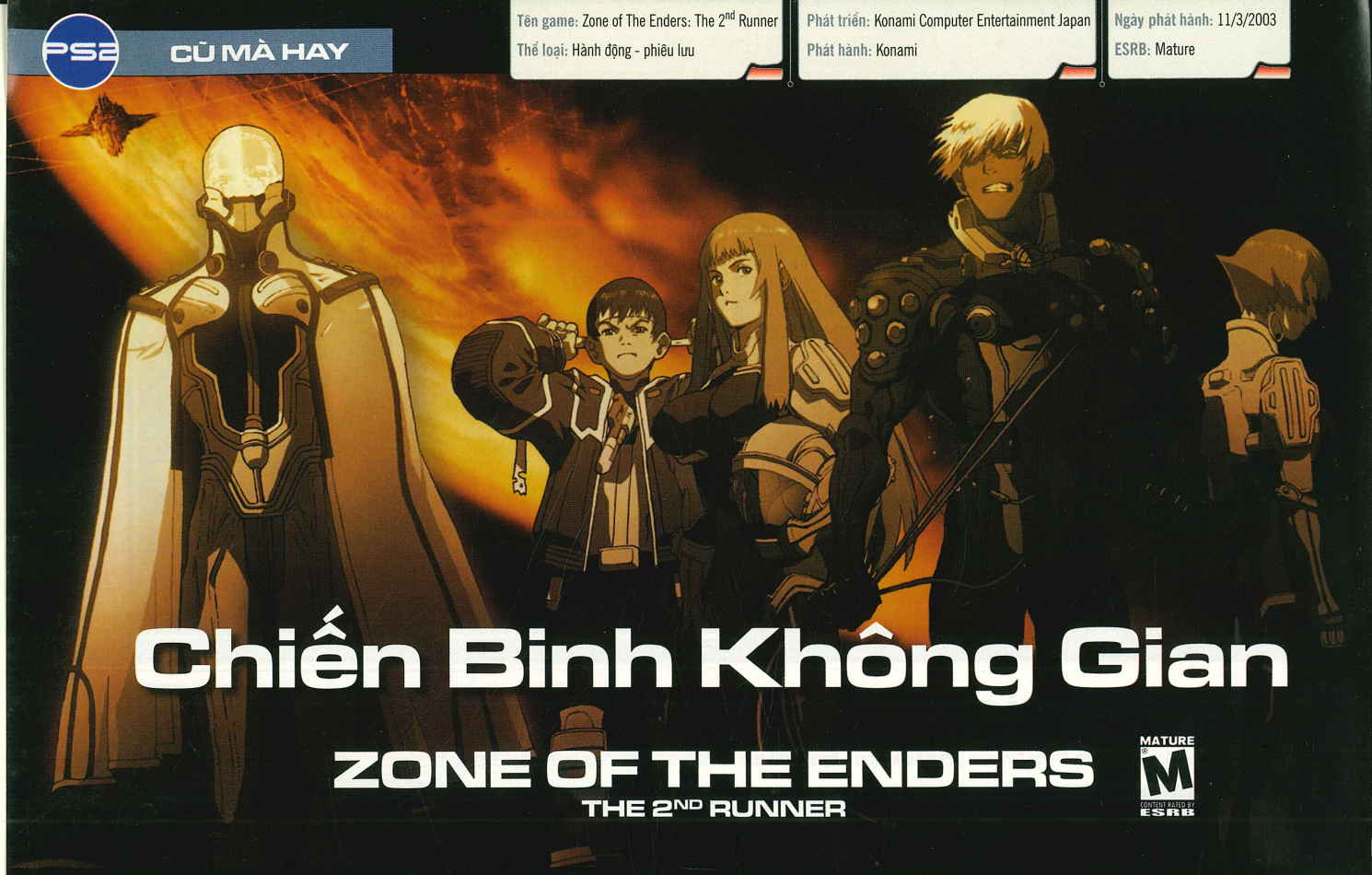
Stranger

Thể loại: Chiến thuật | **Phát triển:** Fireglow | **Phát hành:** TBA | **Ngày phát hành:** 22/05/2007 | **ESRB:** Đang đợi đánh giá | **Hệ máy:** PC



Tuy là game chiến thuật thời gian thực nhưng Stranger được kết hợp thêm một vài yếu tố của thể loại nhập vai. Vì vậy, chiến thuật sẽ chủ yếu dựa vào các kỹ năng đặc biệt của tướng (hero), sự lựa chọn trang thiết bị, đồng thời hệ thống phép thuật bùa chú sẽ phát huy tính linh hoạt cũng như sáng tạo của người chơi. Cạnh đó, hệ thống màn chơi được xây dựng khá đặc biệt khi "bật đèn xanh" cho các trận chiến đấu ở nhiều cấp độ tại cùng một thời điểm.

Tên game: Zone of The Enders: The 2nd Runner
Thể loại: Hành động - phiêu lưu
Phát triển: Konami Computer Entertainment Japan
Phát hành: Konami
Ngày phát hành: 11/3/2003
ESRB: Mature



Chiến Binh Không Gian

ZONE OF THE ENDERS
THE 2ND RUNNER

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Không quá ngạc nhiên khi vào năm 2003, Konami quyết định phát hành tiếp phiên bản 2 cho Zone of the Enders, một game tưởng chừng như bị cho "chìm xuồng" vì cái bóng quá lớn của Metal Gear Solid 2. Một cốt truyện mang hướng mở, cách chơi hấp dẫn và hệ thống điều khiển hoàn hảo là những lí do chính cho sự trở lại của những "chiến binh không gian" trong phần 2 mang tên Zone of the Enders: The Second Runner (ZOE2).

Cốt truyện

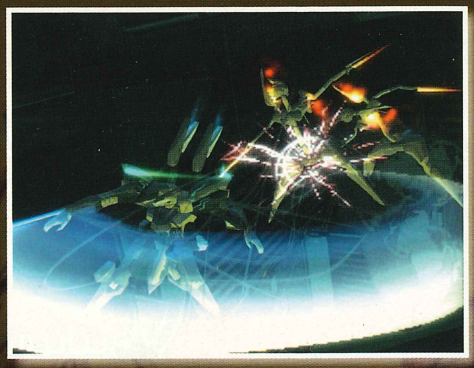
Vào năm 2172, cuối cùng thì con người cũng có thể sống được ngoài không gian. Từ đó, sao Hỏa và sao Mộc đã trở thành hai trong số hàng trăm thuộc địa nhỏ của Trái Đất. Với tiến bộ của khoa học kĩ thuật, các nhà khoa học ở sao Hỏa đã khám phá ra một nguồn năng lượng mới dưới dạng khoáng chất có khả năng tái tạo năng lượng cho tất cả các vật thể khác – gọi là Metatron. Phát hiện được tiềm năng của khoáng thạch quý này, người Trái Đất đã phát triển ngay một thế hệ robot chiến đấu/dò tìm Metatron mang tên là LEV (Laborious Extra-Orbital Vehicle), một loại robot có người lái và phát triển để khai quật Metatron. Từ đó, một vết rạn nứt trong quan hệ giữa Trái Đất và hai vì sao này bắt đầu xuất hiện. Trước tình hình này, lực lượng quân đội Trái Đất đã được thành lập dựa trên LEV và mang tên là Space Force. Để đáp lại, người dân sao Hỏa cũng thành lập một lực lượng riêng tên là Bahram. Sau một năm giao tranh, phần thắng đã hoàn toàn nghiêng về Bahram, do lực lượng này nắm giữ rất nhiều công nghệ về Metatron và sở hữu thế hệ robot mới Orbital Frame.

Cốt truyện của ZOE2 lấy bối cảnh 2 năm sau sự kiện của ZOE1. Sau khi sống sót trong cuộc chiến giữa hai thế lực Space Force và Bahram, cậu bé Leo Stenbuck, nhân vật chính của phần một, đã chôn giấu Jehuty, một Orbital Frame cao cấp của Bahram, vào một hang động bí mật ở sao Hỏa. Sẽ chẳng có gì để nói nếu không có chuyện một ngày kia, Jehuty lại vô tình được phát hiện bởi Dingo Egret, một cựu quân nhân của Bahram. Câu chuyện của Dingo cũng đầy uẩn khúc. Năm năm về trước, anh và đồng đội bị bỏ rơi trong một nhiệm vụ ở sao Mộc, toàn bộ bị bao vây bởi một đại đội Space Force, tất cả đều hy sinh và Dingo là kẻ sống sót duy nhất. Trong trận đánh đó, Dingo đã yêu cầu Bahram cứu viện và nhận được một câu nói lạnh lẽo từ tướng Nohman, chỉ huy lực lượng Bahram: "Hãy đầu hàng đi." Chính câu nói đó là lý do để Dingo quay trở về sao Hỏa với mục đích duy nhất: tiêu diệt Bahram và trả thù cho những đồng đội đã hy sinh.

Cách chơi hành động hấp dẫn

Không giống như dòng game robot Gundam hay

Thế Giới Hoàn Mỹ
www.TheGioiHoanMy.vn
Game 3D xuất sắc nhất Trung Quốc
Chào đón
2 cụm máy chủ
MIỄN PHÍ VĨNH VIỄN
Thanh Long
Bạch Hổ
完美时空
PERFECT WORLD
DEC
Online Entertainment



Front Mission, ZOE2 tập trung vào khía cạnh hành động nhiều hơn là tính chiến thuật. ZOE2 có những cải tiến đáng kể về cách chơi, hệ thống chiến đấu và các vũ khí phụ (sub-weapon) cho robot Jehuty. Để có thể tồn tại trong game, Jehuty có các dạng tấn công: Dash - thường sử dụng nhất, bắn ra số lượng lớn tia laser vào nhiều mục tiêu nhất định; Burst-tạo ra một quả cầu năng lượng lớn bắn vào đối phương, rất mạnh nhưng cần một ít thời gian để nạp năng lượng; Slash - khi đến gần đối thủ, Jehuty sẽ dùng kiếm để tấn công thay vì bắn, có thể thực hiện 1 loạt combo đánh bật đối phương vào tường. Nghe thì có vẻ phức tạp nhưng bạn cứ yên tâm, trong game vẫn có phần VR training – bạn có thể luyện tập các kĩ năng của Jehuty trước khi bước vào trận chiến thực sự.

Hệ thống điều khiển Jehuty rất đơn giản. Nó có thể tự động "lock-on" đối thủ, công việc còn lại của bạn chỉ là bắn, tránh né và đỡ. Trên màn hình sẽ thể hiện hai cột máu và năng lượng phụ (sub-energy) của bạn. Khi bạn trúng đạn thì mất máu, còn khi đỡ hoặc sử dụng các sub-weapon thì mất sub-energy. Tuy nhiên, chế độ "lock-on" này vẫn có những rắc rối nho nhỏ. Do chế độ tự động ngắm, bạn sẽ không thể tự do di chuyển và dễ dàng mất phương hướng trong không gian do camera xoay khá nhanh. Trong game vẫn có chức năng bỏ đi chế độ lock-on, nhưng nó không mấy tiện dụng vì bạn sẽ "lock" sai mục tiêu sau khi bật lại chế độ này. Khiếm khuyết này thực sự không lớn, nhưng nó cũng ít nhiều giảm đi sự hứng thú của người chơi khi chiến đấu với các robot đối phương.

Mặc dù cách chơi của ZOE2 hơi thiên về đi theo cốt truyện, bạn vẫn có cơ hội tham gia các nhiệm vụ nhỏ được sắp đặt trong màn chơi chính và được xếp hạng sau các nhiệm vụ đó. Các nhiệm vụ này cũng khá đa dạng, ví dụ như hộ tống một robot LEV thoát khỏi căn cứ Bahram hoặc ngăn chặn một trận càn của quân đội sao Hỏa. Một trong những nhiệm vụ "kinh điển" nhất của trò chơi là Jehuty sẽ lãnh đạo hơn 50 robot LEV xông vào Aumaan, căn cứ nòng cốt của quân đội Bahram. Những nhiệm vụ này khiến cho trò chơi thêm tính đa dạng.

Như đã nói ở trên, ZOE2 có nhiều cải tiến về hệ thống vũ khí phụ. Bộ sưu tập của bạn gồm tất cả 12 sub-weapon và chúng có những thuộc tính riêng. Điểm hay của các sub-weapon là chúng được thiết kế để người chơi không thể lạm dụng mà phải sử dụng có cân nhắc. Với Halberg, Jehuty có thể bắn ra chùm tia laser hội tụ cực mạnh, rất thích hợp với đối thủ mang giáp. Trong khi đó với Geyser, Jehuty sẽ có khả năng làm tê liệt đối phương trong một khoảng thời gian giới hạn. Sự bổ sung các sub-weapon này giúp cách chơi của ZOE2 có thêm chiều sâu và sự hấp dẫn. Từ đầu bạn sẽ không có ngay những vũ khí này, nhưng sau khi trải qua các trận đấu boss và các sự kiện đặc biệt thì các vũ khí sẽ tự cài đặt vào cơ thể của Jehuty.

Đồng hành với bạn là ADA, một máy tính có AI riêng gắn trong Jehuty. ADA hiểu được tiếng người và có những chiến thuật để giúp người điều khiển có thể sống sót trong những trận đánh. Thật sự nếu không có ADA thì chắc chắn bạn sẽ không thể hoàn thành được trò chơi này, vì trong game sẽ có những lúc bạn phải chiến đấu trong bóng tối, không thấy được đối phương và đòn tấn công của chúng. Tất cả những gì bạn làm là nghe theo lời chỉ dẫn của ADA mà chiến đấu. Trong một số tình huống, ADA sẽ phân tích điểm mạnh và điểm yếu của đối phương để giúp bạn có những chiến thuật đối phó thích hợp.

Đồ họa và âm thanh

Về mặt đồ họa, có thể nói ZOE2 là một trong những game đẹp nhất trên PS2 tính đến thời điểm nó phát hành. Tất cả khung cảnh đều cực kì chi tiết, từ vách đá cho đến các vật thể như bình xăng, cột sắt, các tấm pin mặt trời. Các robot thiết kế đẹp, chi tiết, không những đối với "nhân vật chính" Jehuty mà còn cả các robot đối phương. Tính tương tác giữa các robot và môi trường xung quanh cũng rất cao, bạn sẽ thấy các vách đá vỡ tan từng mảnh nếu bị bắn trúng, cũng như các tòa nhà nổ tung khi dính phải các loại tên lửa. Về tốc độ khung hình

(frame-rate), game thể hiện không tốt lắm vì với những cảnh có nhiều robot và các hiệu ứng đặc biệt, frame-rate sẽ "rớt" thảm hại. Rất may là những tình huống này xảy ra không nhiều, do đó khiếm khuyết này có thể được châm chước.

Thay vì dựng các đoạn CG như phần một, các đoạn cắt cảnh trong ZOE2 đã được thể hiện bằng các đoạn demo real-time và phim anime. Các model robot và môi trường chiến đấu thì vẫn được dựng 3D, nhưng những đoạn hội thoại giữa các nhân vật thì được dàn dựng bằng anime. Được sự cố vấn của Atlus, hãng chuyên thiết kế các game RPG và anime của Nhật, các đoạn cắt cảnh trong ZOE2 khá tuyệt vời và giúp người chơi hiểu rõ hơn cốt truyện qua các tình tiết được dàn dựng, công phu. Bạn sẽ biết được nguyên nhân Dingo chống lại sự bạo ngược của quân đội Bahram và sức mạnh bí mật phía sau khoáng thạch Metatron.

Âm thanh của trò chơi cũng hoàn thành tốt vai trò của mình. Tiếng laser, tên lửa tầm nhiệt, tiếng kim loại va chạm, tiếng nổ của các vật thể... đều rất thực, tựa như bạn đang trực tiếp chiến đấu vậy. Nhạc nền của mỗi vòng đều khác nhau nên bạn sẽ không có cảm giác nhàm chán khi chiến đấu. Lời thoại của các nhân vật cũng rất biểu cảm, khi nghe ,bạn sẽ dễ dàng hiểu được tính cách của nhân vật: giọng thẳng thắn cương trực của Dingo, nhẹ nhàng yếu đuối của Ken và độc ác thủ đoạn của đại tướng Nohman.

Lời kết

Kết thúc trò chơi bạn sẽ mở khóa được chế độ VS mode, cho phép người chơi chọn những robot trong game để chơi đối kháng với nhau hoặc đấu với máy. Phần chơi này còn có thêm tùy chọn chỉnh cấp độ các robot, màn chơi và độ khó khi giao chiến. Ngoài ra, bạn còn có thể mở khóa thêm các phiên bản khác của Jehuty với các thuộc tính: Naked Jehuty (năng lượng vô cực), Jehuty ver.2 (sức tấn công mạnh hơn), Damaged Jehuty (giới hạn các sub-weapon). Chưa dừng lại ở đó, bạn còn có thể tham gia các nhiệm vụ phụ thông qua việc thu thập các tập tin "ex-mission" được giấu rải rác trong màn chơi chính.

Zone of the Enders 2: The Second Runner là một trò chơi thực sự mang tính giải trí, thích hợp cho những ngày cuối tuần rảnh rỗi. Bạn chỉ cần 5 tiếng là đủ để hoàn thành phần game chính và mở khóa hết những chức năng bổ sung. Tuy ngắn nhưng không vì thế mà ZOE2 kém đi sự hấp dẫn, mà ngược lại, trò chơi luôn giữ được sự cuốn hút cần thiết cho người chơi trong suốt 5 tiếng chiến đấu ngoài không gian.

CẨM TÚ

Ưu

- Phong cách hành động nhanh, mạnh.
- Hệ thống sub-weapon đa dạng và tiện dụng.
- Phong cách kết hợp giữa game và anime khá hấp dẫn.

Khuyết

- Game khá ngắn.
- Camera gây khó chịu khi chiến đấu trong những môi trường chật hẹp.

Em đang chơi trò Star Trek: Legacy Bethesda Softworks. Khi đến nhiệm vụ At The Gates em chơi hoài nhưng cứ bị tình trạng "Mission Fail" sau khi cái trạm không gian nổ tung (em cũng chẳng biết vì sao nó nổ)? *(huynhkhoaacropolis@yahoo.com)*

Khi thực hiện nhiệm vụ At the Gates, bạn được yêu cầu chuyển người vào trạm không gian. Đầu tiên, bạn chỉ dùng laser để "bóc" hết lớp giáp của trạm chứ không được phá hủy (khi có thông báo lớp bảo vệ của trạm không gian bị triệt tiêu thì ra lệnh ngừng bắn, nếu bắn tiếp, trạm không gian sẽ nổ tung như bạn đã mô tả). Sau đó dùng chức năng Transport để tiến hành chuyển người. Cuối cùng, hạ toàn bộ kẻ địch và shipyard trên đường đi để kết thúc nhiệm vụ.

Em đang chơi Cửu Long Tranh Bá. Khi xóa một nhân vật, hệ thống yêu cầu nhập mật khẩu cấp 2. Nhưng khi em nhập xong, hệ thống báo "Không thể xóa nhân vật, vui lòng kiểm tra lại mật khẩu cấp 2". Em đã kiểm tra lại mật khẩu cấp 2 nhưng không có vấn đề gì. Ngoài ra, mỗi lần game cập nhật thì tài khoản của em không thể đăng nhập ngay được? *(tuankhang1238@yahoo.com)*

Công ty VinaGame cho biết có lẽ tài khoản của bạn đã bị lỗi. Để được hỗ trợ điều chỉnh tài khoản, bạn cần liên hệ với bộ phận hỗ trợ qua đường dây nóng 1900 561 558 hoặc e-mail *hotro@cuulong.com*. Tài khoản không đăng nhập được là do có một vài khu vực trong thời gian vừa qua bị lỗi, hiện phía VinaGame đang kiểm tra và sửa chữa.

Máy của em cấu hình P4 2,66GHz ,RAM 256MB, card đồ họa onboard 64MB. Khi chơi The Sims 2, tất cả các phiên bản load rất lâu, có lúc đến gần 10 phút. Có thể khắc phục được không? *(babyanger5@yahoo.com)*

Với dung lượng RAM 256MB và card đồ họa onboard 64MB, máy tính của bạn mới chỉ đáp ứng được yêu cầu tối thiểu của The Sims 2. Để game chạy nhẹ nhàng hơn, bạn cần nâng cấp 512MB RAM và sử dụng card đồ họa rời 128MB trở lên.

Khi em cài Supreme Commander đến DVD thứ 2 thì báo lỗi có nội dung là "có thể hết dung lượng" trong khi dung lượng ổ D còn đến 75GB? *(panzertankhung@yahoo.com)*

Bạn cần kiểm tra xem mình chọn vị trí cài đặt ở ổ đĩa nào, vì phần mềm cài đặt chỉ tính toán dung lượng còn trống trên ổ đĩa đang cài đặt game. Trong trường hợp của bạn, do dung lượng ổ D còn trống nhiều, bạn nên cài game lên ổ này.

Khi bắt đầu chơi Prince of Persia: Sands of Time em thấy thông báo lỗi "The game ended unexpectedly. Please see Readme.txt file for technical support". *(devilboy345@yahoo.com)*

Prince of Persia: Sands of Time yêu cầu cấu hình tối thiểu như sau: PIII 800MHz, RAM 256MB, card đồ họa 64MB GeForce 3 hoặc ATI Radeon 8500 (không hỗ trợ GeForce4 MX). Máy tính của bạn phải đáp ứng được yêu cầu này thì mới chơi được game.

Vì sao không chơi được Jade Empire: Special Edition dù đã cài đặt thành công? Mỗi lần chạy đều bị văng ra desktop? Máy tính dùng card đồ họa ATI 9250 128MB. Trong khi bạn em dùng ATI 9200 vẫn chạy được? *(vangtrang_codon843@yahoo.com)*

Trong phần cấu hình tối thiểu của Jade Empire: Special Edition có ghi với các card đồ họa sử dụng chip đồ họa của hãng ATI thì yêu cầu từ dòng 9500 trở lên, kèm theo điều kiện phải hỗ trợ Pixel Shader 2.0. Do đó, về mặt lý thuyết, cả hai loại card đồ họa ATI 9200 và ATI 9250 đều không chơi được game này.

Dành cho cuộc sống số

TVIX DIGITAL JUKEBOX
www.tvix.co.kr/eng

TVIX - M-3000U
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc tại nhà mà không cần đến đến đầu DVD hoặc CD
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc
- Có thể tạo riêng thư viện ảnh trên nền nhạc theo ý mình.
- Màn hình VFD hiển thị chi tiết các thông số.

TVIX Mini C-2000U / C-2000U Lite
- Thưởng thức phim ảnh, âm nhạc ở bất cứ đâu
- Nghe nhạc qua dàn âm thanh Hi-fi hay trên xe hơi
- Xem ảnh kỹ thuật số trên màn hình Tivi
- Khả năng lưu trữ lên đến 120GB
- Có trang bị công nghệ USB 2.0 OTG
- Kích thước nhỏ có thể để gọn trong túi áo của bạn.

TVIX HD M-5000A / TVIX HD M-4000P
- Xem phim ảnh với độ nét cao (True 1920 x 1080i / 1080p)
- Hai cổng USB 2.0 Host để mở rộng khả năng lưu trữ
- Hỗ trợ HDD đến 500Gb
- Sao chép và truyền dữ liệu qua mạng LAN (NAS)
- Hỗ trợ các file Video số theo định dạng phổ biến (WMV9, MPEG1, MPEG2, MPEG4, WMVHD, HDV, TP/TS/TRP)
- Lưu trữ và phát lại DVD chính xác như DVD gốc

(Các sản phẩm Tvix không đi kèm HDD)

CÔNG TY TNHH TẤN THÀNH
Email: sale@tanthanhco.com
http://www.tanthanh.vn

Hà nội: T.5 tòa nhà HEAC
14-16 Hàm Long
Tel: (04) 9454058
Fax: (04) 9454061

HCM:
181 Tô Hiến Thành-Q10
Tel: (08) 8622588,
Fax:(08) 8626177

DVICO Digital Video Innovation

Đồ nghề cho PSP (phần 3)

Chiếc máy chơi game di động này được khá ưu ái về "đồ chơi". Ngoài những món đã được giới thiệu trên Thế Giới Game *(GO610_71)* và *(GO611_68)*, giờ bạn lại có thêm những chọn lựa khá hay khác.

3 chiếc áo khoác này sẽ "giữ ấm" cho PSP của bạn (chiếc giữa dày và cứng hơn).

Rainbow - chiếc cầu vồng âm thanh

Cũng được "tạo dáng" giống Ipod, Playstation Portable (PSP) được công ty sản xuất "đồ chơi" BlackHorns "đóng" cho chiếc ngai vàng Rainbow khá sang trọng. Với dạng vòm cầu vồng trùm phía trên PSP, bộ loa nhìn rất bắt mắt, hòa cùng tông đen quý phái của PSP. Bốn loa thành phần chia ra 2 kênh trái/phải. Mặt loa hơi ngửa phía sau nên khi gắn PSP lên, màn hình tạo góc nhìn rất vừa mắt để bạn xem phim trên PSP. Đi kèm loa còn có bộ điều khiển từ xa dùng tia hồng ngoại, được bố trí một "chiếc kệ" gắn phía sau. Rainbow còn có ngõ line-in 3,5mm để bạn lấy nhạc từ các nguồn khác và có kèm chân đế để gắn Ipod. Một điểm tiện lợi khác là bạn có thể lấy nguồn cho loa từ adapter của PSP hoặc dùng 4 pin AAA. Ngoài ra, cạnh phải loa có thêm ngõ gắn tai nghe. Bạn có thể gấp loa lại khá gọn gàng và đặt vào túi đi kèm tiện lợi.

Rainbow cho âm thanh khá tốt nhưng âm lượng vẫn chưa thật sự lôi cuốn. Nếu bạn nghe nhạc, xem phim ở môi trường im ắng thì Rainbow phù hợp hơn ở chốn ồn ào. Âm trung và cao rõ nét, trong trẻo. Âm trầm chưa đạt đến độ sâu và nặng cần thiết, một phần vì 4 loa thành phần làm bằng hợp kim nên thiên về âm cao hơn.

Giá: 750.000 đồng

Loa Rainbow biến PSP thành trung tâm nghe nhìn.

Chiếc áo cho PSP

Với các thiết bị di động, lớp vỏ bảo vệ không phải là thứ đồ vặt vãnh. BlackHorns tiếp tục chiếu cố đến PSP ở mảng này với 2 chiếc "áo" bằng nhựa trong suốt trông khá quyến rũ (có 2 màu trắng và đen). Lớp nhựa mỏng, ôm sát thân máy. Bạn vẫn có thể điều khiển được PSP ngay cả khi khoác chiếc áo này vào. Áo còn có miếng đệm bật ra làm chân đế cho PSP. Tuy nhiên, do làm bằng nhựa tổng hợp (polycarbonate) nên lớp vỏ bảo vệ này khá dễ trầy và mau cũ. Đi kèm còn có miếng đệm cho cụm nút 4 chiều của PSP. Giá 120.000 đồng.

Blackhorns cũng đưa ra chiếc áo khác cũng giống với model trên nhưng cứng cáp hơn, dày hơn. Mặt trước của lớp vỏ bằng nhựa trắng trong, mặt sau bằng nhựa đen. Phía sau có gờ 2 bên trái phải để bạn cầm PSP lâu không bị trơn. Đi kèm còn có miếng nhựa trong dự phòng cho miếng nhựa chắn màn hình, nhưng lại không có nút 4 chiều như model trước. Giá 150.000 đồng

Bộ nút mới

Pantherlord, công ty sản xuất phụ tùng cho game, đưa ra bộ nút thay thế cho cụm nút tay trái của PSP. Bộ nút này gồm 2 loại cho nút 4 chiều và 6 loại cho cần analog. Sáu nút analog có độ rộng, chiều cao và độ bám ngón cái khác nhau, tạo cho bạn cảm giác thoải mái hơn. Hai nút 4 chiều cũng tạo cảm giác êm ái hơn so với nút của PSP. Nếu bạn chưa thật hài lòng với các nút mặc định trên PSP thì hãy thử thay thế bộ nút này. Giá 80.000 đồng

ĐỒNG ANH

Bộ nút thay thế, cho bạn cảm giác mới, êm hơn.

Liên hệ
Halo
80 Pasteur, Q.1, TP.HCM
ĐT: 08 914 1494

Thể thao điện tử "ký sự" hành trình

Những mầm mống đầu tiên

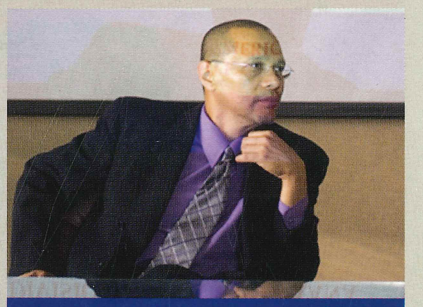
Ngay từ khi bắt đầu xuất hiện, trò chơi điện tử đã có chế độ thi đấu giữa những người chơi với nhau. Twin Galaxies - một tổ chức lớn được biết đến với nhiệm vụ lưu giữ những kỉ lục của nhiều trò chơi và họ thành lập đội game quốc gia Hoa Kỳ vào năm 1983. Đội game này đã tham gia rất nhiều giải thi đấu, bao gồm cả giải Video Game Masters Tournament với mục đích phá vỡ các kỉ lục Guinness thế giới.

Tới năm 1990, Nintendo tổ chức giải vô địch thế giới đầu tiên của họ ở Mỹ với hơn 90 người lọt vào chung kết. Những giải đấu của Nintendo nổi tiếng hơn với việc những người lọt vào chung kết được tặng một phần thưởng bằng vàng và hiện nay rất có giá trị trên website mua bán trực tuyến ebay. Sau đó còn có thêm một số giải đấu quốc tế, nhưng khái niệm thể thao điện tử vẫn chưa thực sự hình thành.

Internet: kỉ nguyên phát triển

Cùng với sự phát triển của Internet, các sự kiện thực sự chuyên nghiệp bắt đầu xuất hiện và lớn dần từ giữa năm 1997. Tháng 5/1997, trong giải đấu Red Annihilation, nhà đồng phát triển game Quake John Carmack tuyên bố tặng chiếc xe Ferrari 328GTS của mình cho người chiến thắng. Cùng năm, Angel Munoz, chính thức tổ chức giải thi đấu chuyên nghiệp đầu tiên dành cho game trên máy vi tính, lấy tên là Cyberathlete Professional League (CPL). Hiện nay, mỗi năm có hàng triệu người trên thế giới theo dõi các sự kiện của CPL qua các phương tiện truyền thông, đặc biệt là Internet. Angel Munoz được biết đến như "cha đẻ của thể thao điện tử".

CPL tiếp tục duy trì mục tiêu hướng thể thao điện tử, tới năm 2005, CPL chuyển sang hình thức World Tour, tổ chức liên tục các sự kiện có hệ thống tại nhiều quốc gia trên thế giới, sau đó các nhà vô địch của các quốc gia qui tụ để thi đấu vòng chung kết. Năm 2005, tổng giải thưởng của CPL lên tới hơn 1.000.000 đô la Mỹ. Nhà vô địch của năm đó Johnathan "Fatal1ty" Wendel nhận phần



Angel Munoz – "cha đẻ của thể thao điện tử"

thưởng tới 150.000 đô la Mỹ.

Quay ngược lại thời gian, năm 2000, một sự kiện lớn khác: World Cyber Games được tổ chức lần đầu tiên tại Seoul Hàn Quốc dành cho 5 game: Quake III, Starcraft, FIFA 2000, và Age of Empires II. Có tới 174 đấu thủ tham gia đến từ 17 quốc gia với giải thưởng 20.000 đô la Mỹ. Đến năm 2006, giá trị giải thưởng đã lên tới 462.000 đô la Mỹ.

Năm 2003, Electronic Sports World Cup - một giải đấu qui mô lớn khác được tổ chức, với 358 đấu thủ đến từ 37 quốc gia và tổng giá trị giải thưởng là 150.000 Euro. Chỉ hai năm sau, năm 2006, số người tham dự đã là 547 và tổng giải thưởng tăng gần gấp ba (400.000 Euro). ESWC tập trung vào các game Quake, Counter Strike và Warcraft 3.

Bên cạnh đó, các hệ thống giải đấu khác xuất hiện ngày càng nhiều như Major League Gaming - MSL, World Series of Video Games - WSVG. Các game được sử dụng để thi đấu là các game có độ cân bằng và tính đối kháng cao như Counter Strike, Warcraft 3, Quake, Halo 2, Project Gotham Racing 3...

Hợp đồng của game thủ:

Cũng giống như mọi môn thể thao khác, khi đã phát triển chuyên nghiệp, các game thủ thi đấu dần dần sẽ nhận được những chế độ như một vận động viên.

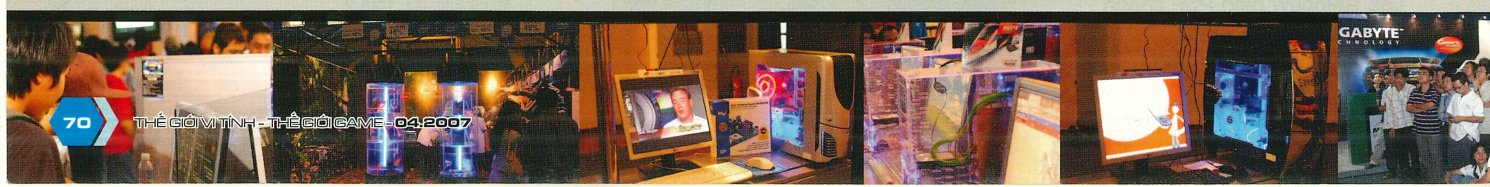
Ngày 01 tháng 2/2003, SK Gaming trở thành câu lạc bộ game đầu tiên kí kết hợp đồng với những thành viên của mình. Các bản hợp đồng không được công khai, nhưng trong đó đã có các điều khoản về lương, ngoài ra khi chiến thắng các giải đấu, các game thủ sẽ được chia tiền thưởng.

Ngày 18 tháng 5/2004, cuộc chuyển nhượng game thủ đầu tiên trên thế giới diễn ra, đội game NoA mua lại game thủ Counter Strike Ola Moum, được biết đến với nick name "elemeNt" từ đội SK Gaming.

Cho tới nay, việc chuyển nhượng trở nên quen thuộc, các game thủ cũng có chế độ lương cao hơn rất nhiều, đồng thời họ cũng có trách nhiệm luyện tập để đảm bảo đạt thành tích cao. Đối với họ, game không còn là giải trí, nó đã là một nghề.

Khi các giải đấu lớn ngày càng phát triển, thu hút sự quan tâm của xã hội và các phương tiện truyền thông cũng là lúc các công ty lớn, các đơn vị lớn vào cuộc. Họ tham gia đầu tư cho các giải đấu, làm tăng mức phần thưởng cho người chiến thắng, một số khác tài trợ cho các đội game chuyên nghiệp. Các đội game được tài trợ sẽ tham gia nhiều hơn vào các chuyến thi đấu xa cũng như được cung cấp trang bị thi đấu tốt, quảng bá cho thương hiệu của nhà tài trợ.

ESWC - một trong những hệ thống giải đấu chuyên nghiệp, qui mô hiện đại và thu hút nhiều game thủ nhất.



Thể thao điện tử Việt Nam

Thể thao điện tử thực tế đã tồn tại ở Việt Nam chưa, muốn biết điều đó chúng ta hãy cùng nhau xem lại quá trình hình thành của các game thi đấu ở Việt Nam.

Vào khoảng những năm 1996-1997, các trò chơi thi đấu đối kháng mới dần xuất hiện ở Việt Nam và chủ yếu là game PC. Những đại diện đầu tiên có thể kể đến là Warcraft II, Need for Speed II và Quake II. Tuy nhiên trong thời gian này, Internet vẫn còn là một khái niệm xa lạ ở Việt Nam và các game thủ chủ yếu chỉ mới chơi qua mạng LAN. Sau đó không lâu, thêm rất nhiều game đối kháng hấp dẫn đến nhập cuộc như Age of Empires (1997), Starcraft (1998), Counter Strike (1998). Tuy nhiên, các game thủ vẫn bắt đầu chơi với những hướng đi sai lệch như tự tạo những bản đồ có nhiều tài nguyên hơn bình thường trong Starcraft; chơi những bài không cân bằng trong Counter Strike như cs_italy, cs_assault; chơi những map rộng lớn trong AOE..., và thực tế là hầu như không ai biết tới những bản sửa lỗi, nâng cấp. Chính thời kì này đã tạo ra một lớp game thủ rất đông nhưng trình độ lại bị giới hạn khá nhiều.

Năm 2002 đánh dấu hai sự kiện khá nổi bật, đó là lần đầu tiên Việt Nam có đại diện tham dự WCG game Age of Empires II: The Conquerors và clan VIE thành lập. Tuy không giành được thắng lợi nào tại WCG 2002 nhưng ba game thủ AOE Nguyễn Khánh Toàn, Nguyễn Thanh Bình và Phan Hồ Nhật Văn có thể được coi là những đại diện đầu tiên của Việt Nam đến với phong trào thể thao điện tử thế giới. Trong khi đó, clan VIE do một

VESC 2006 - bước ngoặt của thể thao điện tử Việt Nam

nhóm game thủ yêu thích Warcraft 3 tập hợp lại để cùng chơi, tìm hiểu chiến thuật cũng như tập luyện. Trong khoảng thời gian 2002-2003, cộng đồng Starcraft, sau đó là Counter Strike cũng bắt đầu nhen nhóm xuất hiện. Một điểm khác biệt là những cộng đồng này lại được xây dựng chủ yếu bởi những game thủ Việt Nam ở nước ngoài sớm được tiếp cận phong cách chơi chuyên nghiệp. Tuy nhiên, thực tế là những cộng đồng này còn rất nhỏ và do một số giới hạn như đường truyền Internet, điều kiện luyện tập... nên trình độ của họ so với các game thủ thế giới vẫn còn có khoảng cách khá xa.

Cùng với việc WCG chính thức tổ chức hàng năm ở Việt Nam, rồi tới cả ESWC 2006, giới game thủ đã bắt đầu quen dần với hướng đi mới trong chơi game. Thành tích của Việt Nam tại các kì WCG dần dần được cải thiện, đặc biệt là game Fifa (trong hai năm liên tiếp 2005-2006, game thủ Fifa của chúng ta đã lọt vào vòng 1/16). Những yếu tố khác như một số giải đấu trong nước được tổ chức với phần thưởng khá cao, chất lượng Internet khá hơn cũng góp phần thu hút game thủ luyện tập theo hướng chơi game bài bản hơn. Không chỉ vậy, hàng loạt các clan game được thành lập trong các năm gần đây và không ít trong số đó nhận được sự đầu tư từ các công ty. Có thể kể đến như VIE (thêm Starcraft), UnDeFeat (Fifa), SSP (Warcraft), DreamVietNam (Starcraft), VNS (AOE), 1st (Counter Strike), proA (Warcraft, Fifa, Starcraft), Inferno (Warcraft)... Họ chính là những nhân tố quan trọng tạo nên một cộng đồng game thủ chuyên nghiệp của Việt Nam.

Năm 2006 đánh dấu một bước ngoặt lớn khi giải đấu qui mô lớn đầu tiên của Việt Nam được tổ chức: VESC 2006. Quan trọng hơn, VESC 2006 thu hút một lượng lớn game thủ tham gia đăng kí và thi đấu. Đặc biệt, đã bắt đầu xuất hiện những công ty, tổ chức chuyên về thể thao điện tử như ESVN và một số khác. Tất cả những điều đó hứa hẹn về tương lai của thể thao điện tử nước nhà.

Tuy còn rất trẻ, nhưng qua quá trình hình thành và phát triển nhanh chóng, có thể thấy rằng thể thao điện tử đang dần khẳng định vị trí quan trọng của mình trong cộng đồng thế giới nói chung và Việt Nam nói riêng. Mỗi giải đấu, mỗi đấu trường là nơi các game thủ được thể hiện sức mạnh, sự khéo léo, đầu óc chiến thuật, tinh thần đồng đội cũng như tinh thần thể thao (fairplay) và tràn ngập cảm xúc - niềm vui chiến thắng tột độ và những nỗi buồn thất bại. Đã có những tín hiệu lạc quan từ các cơ quan chức năng về thể thao điện tử và chúng ta cần có cách nhìn khách quan hơn cũng như dành nhiều quan tâm hơn tới một ngành giải trí thể thao mới mẻ, hấp dẫn và nhiều tiềm năng này.

HOÀN PHAN

Game thi đấu

Counter Strike

Được chơi theo phong cách chuyên nghiệp khắp mọi nơi trên thế giới, trong đó có hai điểm nóng là châu Âu và Mỹ. Có rất nhiều đội game chuyên tham gia vào các sự kiện lớn khắp thế giới hàng năm cùng hàng loạt giải nhỏ khác. Counter Strike có thể coi là game thi đấu có số lượng người tham gia lớn nhất với lượng người chơi trực tuyến vào khoảng 120.000-40.000 tại mọi thời điểm. Các đội game nổi tiếng thế giới: 3D, SK Gaming, Complexity...

Warcraft 3

Cũng được ưa chuộng và chơi chuyên nghiệp, điểm nóng của Warcraft 3 là Hàn Quốc, Đức và gần đây là Trung Quốc. Tuy số người tham gia thi đấu online ít hơn Counter Strike, vào khoảng 70.000-100.000 trên hệ thống Battle.Net, nhưng giá trị giải thưởng của các giải đấu Warcraft thì lại cao hơn khá nhiều. Ở Trung Quốc, với hơn 3.000.000 người chơi, họ sử dụng riêng một hệ thống thi đấu online của mình. Những tên tuổi như "Sky" - Li Xiaofeng , "FoV" - Dae Hui Cho, "Moon" - Jang Jae Ho, và "Grubby" Manuel Schenkhuizen đã trở nên quá quen thuộc do thường xuyên giành các vị trí cao trong các sự kiện, thậm chí trở thành thần tượng của nhiều game thủ Warcraft.

Starcraft Broodwar

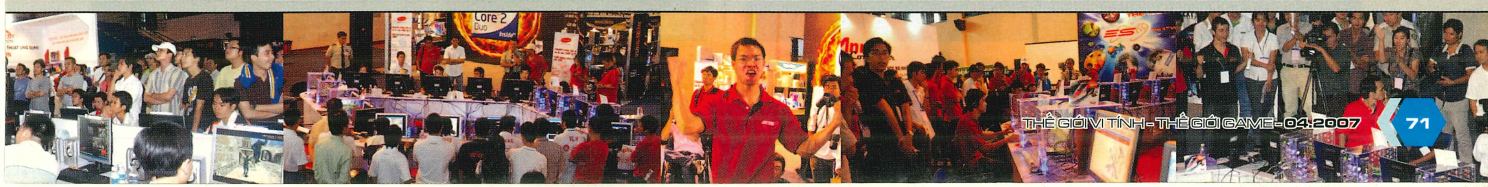
Được coi là môn thể thao quốc gia của Hàn Quốc với một hệ thống giải đấu riêng cực kì chuyên nghiệp, kéo dài suốt cả năm, thu hút sự quan tâm lớn của giới trẻ, kể cả phụ nữ vốn ít thích game hơn nam giới, đồng thời thu hút rất nhiều đơn vị truyền thông, công ty lớn tài trợ cho các game thủ, đội game lớn. "Slayer_Boxer" Lim Yo-Hwan "[ReD]NaDa" - Lee Yun-Yeol, "Nal_rA" Kang Min, "JulyZerg" Park Seong Jun và nhiều tên tuổi khác được ưa thích không kém các diễn viên điện ảnh tại Hàn Quốc.

Fifa

Một phần không thể thiếu của WCG và các sự kiện liên quan như SEC (giải tiền WCG của châu Âu). Năm 2003, giải CPL châu Âu cũng đưa Fifa vào thi đấu và vì thế Fifa trở thành game thể thao duy nhất từng nằm trong hệ thống thi đấu của CPL. Đức là nước có cộng đồng Fifa lớn nhất thế giới với hai giải đấu lớn là Electronic Sports League EPS và World League eSport Bundesliga, được truyền hình trên kênh quốc gia Đức Deutsches Sportfernsehen. Ngoài Đức, Hàn Quốc cũng là nước mạnh về Fifa, họ giành được 3 danh hiệu WCG, có giải đấu Ongamenet Fifa thường xuyên được đưa lên truyền hình.

Quake 4

Được coi là nhỏ nhất trong các game thi đấu chuyên nghiệp, với lượng người chơi online chỉ khoảng vài nghìn, nhưng Quake cũng được sử dụng trong các hệ thống ESWC, WCG, WSVG... Game thủ Quake nổi tiếng nhất là "Fatal1ty" Johnathan Wendel, người đã có rất nhiều danh hiệu và hiện nay xếp hạng 6 thế giới Quake 4.



FPS - CHẶNG ĐƯỜNG NHÌN LẠI

PHÁT TRIỂN TRÊN NỀN CÔNG NGHỆ MỚI

PHẦN 2

Sau phát "khai hỏa" trên Thế Giới Game 02/2007, chúng ta tiếp tục dấn sâu vào "chiến trường" FPS ngày càng nóng và hiện đại hơn. Từ những năm 2000 trở về sau, thế hệ FPS không chỉ dành riêng cho nền PC mà đã có cuộc đổ bộ ngoạn mục sang cả các hệ console và thành công rực rỡ. Với công nghệ ngày càng phát triển, các thế hệ FPS ngày càng có hình ảnh đẹp mắt, gameplay nổi bật, các hiệu ứng vật lý cầu kỳ và sinh động. Chúng ta không hề ngạc nhiên khi các tựa hay phiên bản nối tiếp được phát triển và được cộng đồng game thủ đón chào nồng nhiệt.

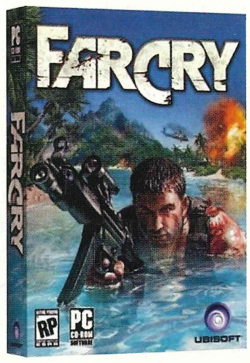
HALO: COMBAT EVOLVED

Ngày phát hành: 15/11/2001
Hãng sản xuất: Bungie Studios

Một thể loại FPS dạng khoa học viễn tưởng do Bungie sản xuất độc quyền cho hệ Xbox được tung ra cách đây gần 6 năm. Với hơn 5 triệu bản được bán "sạch sẽ" sau khi phát hành, Halo chỉ xếp sau phiên bản thứ 2 - Halo 2 trong mục những game bán chạy nhất trên Xbox. Theo nhà sản xuất, Halo là một hành tinh trong lành, có hình dáng hết sức đặc biệt - hình một chiếc nhẫn, có đường kính "sơ sơ" là 10.000 km. Yên bình đã kết thúc tại Halo khi cuộc chiến khốc liệt giữa các binh đoàn Trái Đất đối đầu với chủng Convenant đến từ hành tinh xa xôi. Trong game bạn đóng vai trò một viên tướng rô-bốt sinh học, với bộ giáp dày đặc biệt và trang bị vũ khí tối tân nhằm chống lại các đạo quân ngoài hành tinh. Môi trường trong game được mô phỏng hết sức đẹp mắt, các quang cảnh hiện ra với sự hùng vĩ, thác nước cheo leo hay bờ biển rực nắng - luôn mang đến cho người chơi cảm nhận hết sức thực về môi trường. Trang bị cho người chơi quả là tuyệt vời khi bạn có thể sử dụng tất cả vũ khí nhặt được sau khi hạ đối thủ nào đó, với sức công phá cũng như độ nhạy bén khác nhau. Điều làm cho người chơi luôn "ngẩn ngơ" chính là AI của máy. Chúng luôn biết cách lựa chọn xử lý tình huống rất sáng tạo: né, ẩn nấp hay cả chạy trốn nếu thấy không đủ "lực" để chống chọi với bạn. Các phương tiện vận chuyển cũng góp vai trò không nhỏ trong những pha hành động gay cấn, với chiếc Warhog, người chơi có thể lái, hay dùng cả súng máy trên xe khi đồng đội đảm nhiệm vai trò tài xế; hay cùng Banshee - chiếc máy bay có tính năng động cao của quân Convenant, luôn là mối đe dọa cho bộ binh.

Với nhiều yếu tố hấp dẫn được "gói gém" cẩn thận trong Halo, thành công đến với Xbox không lấy gì làm khó hiểu. Ngoài ra, Halo còn được xem như một cơn "ác mộng" đối với các thể loại FPS cùng thời cũng như thúc đẩy cho sự phát triển nền FPS cho các hệ sonsole sau này.

FARCRY

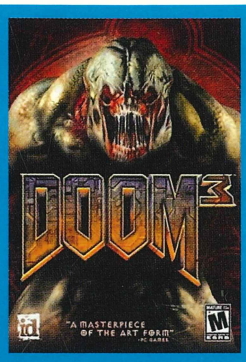


Ngày phát hành: 23/03/2004
Nhà sản xuất: Crytek Studios

Far Cry – tựa FPS hấp dẫn của nhà sản xuất tài ba Crytek và được Ubisoft đưa ra thị trường vào tháng 03/2004. Chỉ sau bốn tháng có mặt, hơn 700.000 phiên bản đã được tiêu thụ - một con số đáng mừng cho dòng game "sát thủ phần cứng". Trong vai trò cựu nhân viên lực lương đặc nhiệm tên Jack Carver bị tấn công bởi hải tặc, bạn lên đường tìm kiếm phóng viên Valerie Constantine tại quần đảo huyền bí ở Micronesia. Nhằm thỏa mãn các fan của dòng game FPS, Ubisoft hứa hẹn sẽ tung ra bản Far Cry: Instincts cho 3 hệ console (Xbox, GameCube và PS2) vào giữa tháng 08/2004 nhưng kết quả không được như mong đợi. Phiên bản mới của Far Cry chỉ dành cho Xbox, lý do 2 hệ còn lại không đủ điều kiện để chạy một game đòi hỏi quá cao về phần cứng! Một tin thật đáng buồn cho các fan thuộc PS2 hay GameCube. Để game trở thành "sát thủ" đúng nghĩa về phần cứng lẫn phần mềm, Crytek đã thiết kế một engine hoàn toàn mới cho FarCry với tên CryENGINE - một trong những engine cơ bản được sử dụng chủ yếu cho các thế hệ FarCry kế tiếp. Một điều ít ai biết về CryENGINE: vũ khí chiến lược của FarCry ban đầu chỉ là một bản thử nghiệm công nghệ viết cho NVIDIA. Nhưng hãng đã thấy sự "lợi hại" của hệ thống vật lý mới này và đã quyết định sử dụng cho FarCry. AI cũng là một nét nổi bật của dòng game FPS này với "trí thông minh nhân tạo" hết sức sâu sắc. Máy luôn biết cách điều phối lực lượng cũng như cách "săn mồi". Đúng như vậy! Chỉ cần bạn bắn phát súng đầu tiên vào địa điểm nào gần chúng thì sẽ biết đối phương "to mồm" và nhanh nhẹn như thế nào khi lùng sục không sót cành cây, ngọn cỏ nào! Người chơi gặp khá nhiều khó khăn khi đối đầu trực tiếp với những tay thiện xạ của máy - một thử thách đáng gờm cho cả các tay súng chuyên nghiệp.

Phiên bản mới nhất dành cho Wii - FarCry: Vengeance vừa được tung ra vào cuối năm 2006. Điều các game thủ luôn mong chờ sẽ không còn xa để có thể thưởng thức FarCry2 - hệ thống vật lý cao cấp hơn, gameplay mang tính chiều sâu cao, hình ảnh đẹp hơn... cũng có nghĩa là "giết" nhiều phần cứng hơn!

DOOM 3

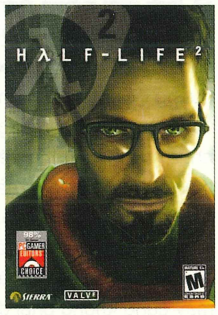


Ngày phát hành: 03/08/2004
Hãng sản xuất: id Software

DOOM 3 - CÁC BẠN CÓ THỂ XEM ĐÂY LÀ MỘT "BỘ PHIM" KINH DỊ CỦA MỌI THỜI ĐẠI, bằng những pha gây cảm giác khiếp sợ cho người chơi, những loại quái vật ghê rợn chỉ có thể xuất hiện trong sê-ri Doom... tất cả đều tạo cho Doom 3 một cách rất riêng, rất Doom! Ngoài cái tên Doom 3 thể hiện sự tiếp diễn, những điều bí ẩn còn tồn đọng từ phiên bản trước, nó còn mang trong mình những cải tiến vượt bậc về công nghệ vật lý cũng như những chăm chút tỉ mỉ về đồ họa. Joh Carmmack - người lãnh đạo việc thiết kế chính trong các dòng game cũ id Software đã không ngại ngần khi tiết lộ engine của Doom 3 được xây dựng trên nền móng engine Quake III. Nhưng với mong muốn đưa thêm nhiều hiệu ứng đặc biệt, ngôn ngữ cơ bản của hệ thống vật lý mới này được lập trình bằng C++ thay vì C của hệ thống ban đầu. Ngoài ra, công nghệ mới được gọi là MegaTexture cho phép hiển thị các mô hình chi tiết hơn so với các cách thể hiện của các dòng game khác. Các chi tiết vật thể được thể hiện trên nền 32.000x32000 pixel mang đến cho người chơi những cảm giác rất thật không chỉ qua hình ảnh mà còn qua âm thanh. Chúng có khả năng "ghi nhớ" những nơi bạn đặt chân đến, mang những âm thanh khác nhau về tương tác vật lý, như những bước chân khô cằn khi "cày" qua những vùng sỏi đá, hay những âm thanh xào xạc trên những cánh đồng cỏ...

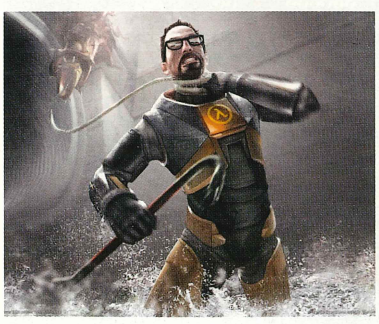
Ngoài những phần tạo nên thành công của game, Doom 3 còn "nhắc nhớ" người chơi về sự kinh dị bởi những quái vật ẩn chứa trong đó. Chắc không ai có thể quên được trùm cuối - con Maledict. Một loại quái vật lai rồng! Với chi tiết đồ hoạ, những "trang thiết bị" hủy diệt cho Maledict, quả thật nó đã phát huy hết khả năng "hù" người chơi. Với đôi cánh rộng như bao trùm cả không gian, những móng vuốt sắc nhọn như chực xé nát bất kỳ con mồi nào, cái đầu xương xẩu cùng với khuôn mặt người... tất cả đều toát lên sự chết chóc.

HALFLIFE 2



Ngày phát hành: 16/11/2004
Hãng sản xuất: Valve

TIẾP THEO THÀNH CÔNG TỪ PHIÊN BẢN TRƯỚC - Half-life, Half-life 2 (HL2) ra đời trong một năm đầy biến động của sự phát triển mạnh mẽ công nghệ cho ngành game. Dù không dùng công nghệ "đỉnh" nhưng không vì thế mà HL2 chịu "lép vế", với hơn 35 giải thưởng trong năm 2004, HL2 chứng tỏ sức sống rất mạnh mẽ và ngày càng tiến xa. Câu chuyện chính trong game được thể hiện tại City 17 - một thành phố giả tưởng tại vùng Đông Âu. Với những đường nét thể hiện mềm mại, khung cảnh thành phố đem lại cảm giác rất thật khi người chơi khám phá từng con đường, ngắm nhìn các tòa nhà đẹp mắt. Nhưng sau mỗi cuộc đọ súng, khung cảnh bị tàn phá cũng không thua kém gì ngoài đời. Những ụ khói bốc cao ngút trời, những chiếc xe bị tàn phá trong những đám lửa hừng hực cháy... Sức sống của những chi tiết trên có được là nhờ sự đóng góp to lớn của hệ thống vật lý mang tên Source Engine (SE) - hệ thống vật lý độc quyền của Valve. SE mang lại nhiều cảm giác mới lạ, "sống động" cho người chơi trong toàn bộ diễn tiến của HL2: âm thanh, hình ảnh, tương tác vật thể cũng như AI.



Với sự phát triển về công nghệ game cũng như sức mạnh phần cứng, chúng ta càng ngày càng thưởng thức được nhiều điều hay, lạ hơn từ những game FPS xuất hiện gần đây. Các nhà sản xuất đã cật lực chạy đua để đưa ra định hướng, chiến lược phát triển cho những "đứa con" riêng của mình. Hy vọng, với tốc độ phát triển chóng mặt hiện nay, những "tay súng" hoành tráng, độc đáo hơn sẽ xuất hiện còn nhanh hơn cả những FPS đàn anh.

TRUNG HIẾU

gameloft www.gameloft.com Best Games Publisher - 2006 ME Awards

TUYỂN DỤNG

người đam mê GAME phát triển Mobile Game

Một trong những tập đoàn hàng đầu thế giới về phát triển game trên điện thoại di động đang tuyển dụng tại TP.HCM.

NHÂN VIÊN TEST GAME
Video Game Tester

Mô tả công việc: Chơi thử để kiểm tra, phát hiện và mô tả lỗi trong game trên điên thoại di động.
Yêu cầu:
- Yêu thích và có kinh nghiệm chơi video game.
- Kỹ năng đọc và viết tiếng Anh tốt: có khả năng đọc hiểu các tài liệu chuyên môn, kỹ năng mô tả bằng tiếng Anh giỏi.
- Sử dụng thành thạo vi tính văn phòng và internet.
- Có kỹ năng giao tiếp và làm việc theo nhóm.
- Có tính kiên nhẫn và tỉ mỉ.
- Có khả năng làm việc dưới áp lực cao.
- Ưu tiên những ứng viên biết tiếng Nhật.
- Kiến thức về lập trình không bắt buộc.

Ứng viên được tuyển dụng sẽ được đào tạo về quy trình kiểm lỗi và quản lý chất lượng trong lĩnh vực phát triển mobile game để trở thành người test game chuyên nghiệp.
Ứng viên nêu rõ chi tiết về kinh nghiệm chơi video game trong hồ sơ.

QUẢN LÝ DỰ ÁN PHÁT TRIỂN GAME
Video Game Producer

Mô tả công việc: Quản lý thực hiện các dự án phát triển video game trên điện thoại di động. Lập kế hoạch, điều phối và giám sát công việc trong toàn bộ quá trình phát triển game (từ ý tưởng đến sản phẩm cuối cùng) của các nhóm bao gồm các thành viên chuyên môn (lập trình, thiết kế game,thiết kế đồ họa, QA... từ Việt Nam và Pháp). Là cầu nối liên lạc giữa nhóm phát triển game tại Việt Nam với Senior Producers ở Pháp và đội ngũ chuyên môn ở các nước khác.
Yêu cầu:
- Tốt nghiệp đại học về quản lý, quản trị kinh doanh, truyền thông đa phương tiện hoặc các lĩnh vực có liên quan.
- Là người Việt Nam, có đam mê và kinh nghiệm chơi và đánh giá video game.
- Có kỹ năng quản lý, lên kế hoạch và tổ chức giám sát thực hiện công việc tốt.
- Khả năng diễn đạt tốt bằng tiếng Việt và tiếng Anh.
- Có trách nhiệm và khả năng thực hiện tới kết quả cuối cùng tốt.
- Làm việc theo nhóm dưới áp lực cao, cầu tiến.

HỌA SĨ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 3D
3D Graphic Artist

Mô tả công việc: Thiết kế sáng tạo đồ họa, diễn động các vật thể (object) và nhân vật 3D (3D modeling, texturing, animation) với độ phân giải thấp (low polygon resolution) trong các dự án sáng tạo và phát triển video game trên ĐTDĐ. Phối hợp với các bộ phận chuyên môn (thiết kế game, lập trình, producers ...) của các nhóm dự án (trong và ngoài nước) trong suốt quá trình phát triển các game 3D trên điện thoại di động.
Yêu cầu:
- Thành thạo 3D Max (biết về Character Studio), Photoshop.
- Có hiểu biết sâu sắc về giải phẫu và chuyển động của cơ thể người.
- Có khả năng thiết kế sáng tạo. Có kiến thức tốt về ánh sáng (lighting), minh họa, tỷ lệ, màu sắc. Có kiến thức về đồ họa pixel độ phân giải thấp.
- Có kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế. Say mê, yêu thích video game.

Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm đã làm.

HỌA SĨ THIẾT KẾ ĐỒ HỌA 2D
2D Graphic Artist

Mô tả công việc: Thiết kế sáng tạo đồ họa và nhân vật cho video game trên ĐTDĐ. Phối hợp với các bộ phận chuyên môn (thiết kế game, lập trình, producers ...) trong quá trình phát triển game.
Yêu cầu:
- Chuyên ngành mỹ thuật. Khả năng sáng tạo, vẽ tay, thiết kế nhân vật tốt
- Thông thạo phần mềm đồ họa (Photoshop ...).
- Có thể vẽ và diễn động nhân vật bằng pixel độ phân giải thấp (pixel art) với Photoshop.
- Yêu thích và kinh nghiệm chơi video game.
- Kinh nghiệm làm phim hoạt hình hoặc truyện tranh là lợi thế.

Ứng viên gửi kèm theo hồ sơ một số tác phẩm đã làm.

CHUYÊN VIÊN THIẾT KẾ VIDEO GAME
Video Game Designer

Mô tả công việc: Phát triển các ý tưởng, thiết kế kịch bản (story) trò chơi và các màn chơi cho điện thoại di động. Phối hợp, thực hiện thiết kế trò chơi cùng bộ phận chuyên môn (lập trình, thiết kế đồ họa, producers... từ Việt Nam và Pháp) trong quá trình phát triển game.
Yêu cầu:
- Có kinh nghiệm, say mê và am hiểu về các thể loại video game 2D, 3D.
- Có trí tưởng tượng và sáng tạo cao.
- Có thể viết diễn đạt ý tưởng và kịch bản trò chơi tốt bằng tiếng Anh.
- Cầu tiến, thích làm việc dưới áp lực cao, chuyên nghiệp và có tinh thần đồng đội.

Có kiến thức về lập trình Java, C++ là lợi thế để làm các mẫu game minh họa cho ý tưởng.
Tốt nghiệp một trong các ngành: công nghệ thông tin, truyền thông đa phương tiện, đồ họa, ...

Gửi hồ sơ bằng tiếng Anh: ***recruitment.glvn@gameloft.com***
Địa chỉ: Lầu 3, Thương xá CMC
79B Lý Thường Kiệt, P.8, Q.TB, TP.HCM

www.gameloft.com

Hệ console và arcade
TẬP NÓI ĐẾN HÁT HAY

Giống với phim ảnh, truyền hình hay các thể loại tương tự, âm thanh và âm nhạc trong game thường là yếu tố "đáng thương" nhất vì ít ai chú ý đến (một phần là vì hình ảnh "đập" vào mắt trực tiếp hoặc lối chơi lôi cuốn game thủ hơn). Thực ra, khi bạn đã "nhập" vào một game nào đó rồi thì bạn ít chú ý đến âm thanh, hoặc chỉ cảm nhận âm thanh ấy một cách vô thức. Nhưng chính âm thanh trong game góp phần rất lớn giúp bạn "nóng" lên, làm game sinh động hơn.

Từ thời... thế kỷ trước, trong game xếp gạch (Tetris), ở những màn đầu tiếng nhạc chậm rãi, gạch rớt từ từ nhưng càng về sau, gạch rớt nhanh hơn và tiếng nhạc cũng như đuổi sau lưng, khiến ta căng thẳng hơn. Hay như chàng Mario hái nấm để cứu công chúa: những khi được "bắc thang" lên trời lượm tiền, tiếng nhạc vui tươi, hớn hở, trở về mặt đất, âm thanh chùng xuống, bình thường và rồi chàng Mario xuống dưới lòng đất có con rồng phun lửa, âm nhạc đổi hẳn với tông nhạc thấp, có phần... dễ sợ. Nhiều game thời xưa có âm thanh chỉ là dạng mono hoặc những tiếng bíp đơn thuần nhưng cũng khiến game hấp dẫn hơn. Khi CD-ROM xuất hiện, âm thanh đi lên 16-bit và 32-bit số thì nhạc game bắt đầu sang trang. Một minh chứng là vào năm 2000, giải Grammy bổ sung giải cho nhạc game. Cho tới nay, đã có khá nhiều giải thưởng bình chọn cho nhạc và âm thanh game hay nhất tổ chức hàng năm.

Bạn có biết game nào xuất hiện đầu tiên? Vào năm 1958, kỹ sư William Higinbotham ở Viện nghiên cứu hạt nhân Mỹ đưa ra một trò chơi giống đánh tennis trên cái nghiệm dao động. Năm năm sau, chàng sinh viên Steve Rusell làm game Spacewar có 2 chiếc phi thuyền và người chơi điều khiển bằng cách chuyển giữa các nút nhấn. Game này được tạo ra trên chiếc máy tính PDP-1 có kích thước bằng... chiếc xe hơi và giá cũng "khổng lồ" lúc ấy, 120.000 USD. Nhưng 2 game này hoàn toàn... câm.

Ta hãy cùng lật lại lịch sử âm nhạc và âm thanh trong game, cụ thể là trên hệ

Outrun (1986) là game arcade có soundtrack tích hợp.

máy chuyên dùng chơi game là console và arcade. Tuy bài viết có chút... "hàn lâm" nhưng qua đó sẽ giúp hiểu rõ hơn nhạc game đã bước đi như thế nào và nhờ vậy, bạn không còn thờ ơ hay "lỡ" không thưởng thức "kỹ thuật, nghệ thuật" âm thanh trong các game đang chơi.

8-bit rồi chip âm thanh

Vào những năm 1970, khi máy chơi game bắt đầu rục rịch xuất hiện trên thị trường thì nhạc vẫn còn là dạng analog và được chứa trên băng cassette hoặc đĩa nhựa (phonograph). Nên để có được âm thanh cho game thì nhà sản xuất phải đưa băng hay đĩa nhựa vào thùng máy chơi game (arcade). Điều này không khả thi vì giá đắt mà đặt cả dàn âm thanh vào thùng máy cũng không phải dễ. Tuy vậy vẫn có vài game làm theo kiểu này, ví dụ Journey của Bally/Midway. Phương pháp khác để chèn nhạc vào game là phải nhờ đến "số". Các nhà sản xuất đưa ra một con chip âm thanh, có nhiệm vụ chuyển các tín hiệu từ mã máy tính thành sóng âm dạng analog trực tiếp ra loa. Hiệu ứng âm thanh cũng được thực hiện theo cách này.

Trong những ngày đầu, cho dù có chip xử lý riêng nhưng âm thanh mà game có được chỉ là các tiếng bíp bíp đơn điệu và việc chuyển nhạc vào game do nhà lập trình viết mã, bất kể nhà lập trình đó có "sành" nhạc hay không.

Đến những năm 1980, nhạc game bắt đầu chuyển mình. Nhờ những tiến bộ trong công nghệ silicon và chi phí thấp hơn nên nhiều hệ thống chơi game arcade và console ra đời. Máy chơi game arcade dùng CPU Motorola 68000 và chip âm thanh Yamaha YM cho nhiều "giọng" hơn, có thể lên đến 8 kênh cùng lúc.

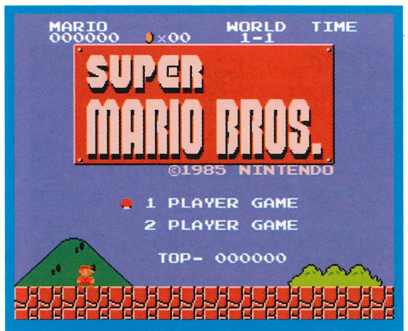
Đầu những năm 1980, muốn có được âm thanh, các nhà làm game phải tạo ra được một kênh âm thanh và bộ điều biến tần số để "nhái" cho được tiếng nhạc cụ và một kênh âm thanh "nhiễu" nữa để giả lập tiếng động khác. Các mẫu PCM lúc này vẫn còn là dạng âm thanh mono (như game Super Mario Bros.3). Các máy game console cũng có những kênh khác cho hiệu ứng. Ví dụ tàu không gian bắn tia laser cháy tàu địch thì máy sẽ phát ra âm thanh tần số 1400Hz và kênh nào đang phát nhạc phải ngưng lại để phát âm thanh hiệu ứng.

Vào nửa cuối những năm 1980, nhạc cho game được quan tâm nhiều hơn, chất lượng các bản nhạc cũng cao hơn và rõ ràng cho đến nay ta không thể quên được giai điệu của những game "bất hủ". Một vài nhà soạn nhạc nổi danh lúc ấy có thể kể đến như Koji Kondo (Super Mario Bros., The Legend of Zelda), Koichi Sugiyama (Dragon Quest), Rob Hubbard (Monty On the Run), Hirokazu Tanaka (Metroid and Kid Icarus), Martin Galway (Times of Lore), Hiroshi Miyauchi (Out Run), Nobuo Uematsu (Final Fantasy)...

Khi hệ máy NES già đi, có vài game lưu dưới dạng băng (cartridge) có thêm chip tạo âm thanh tích hợp, mở rộng số kênh âm thanh.

Bộ điều biến và mẫu âm thanh đầu tiên

Chiếc máy tính đầu tiên xử lý tín hiệu âm thanh số theo cách lấy mẫu (sampling) là Commodore Amiga, xuất hiện năm 1985. Chip âm thanh trong



Super Mario Bros trên máy NES

Amiga có 4 bộ chuyển đổi digital-analog 8-bit. Thay vì tạo ra những sóng âm chỉ kêu được "bíp bíp" thì chip âm thanh này có thể thu âm tiếng nhạc cụ rồi chứa các mẫu thu của chip trong bộ nhớ. Vì thu "nhái" được giọng của nhạc cụ nên nhà lập trình có thể tạo game có "màu sắc" và sống động hơn. Những mẫu âm thanh này về sau còn được gọi là soundfont hoặc wavetables.

Đối thủ chính của Amiga lúc này chính là Atari ST (1985). Hệ máy này dùng chip Yamaha YM2149 có khả năng lập trình âm thanh. Chip số hóa âm thanh bằng kỹ thuật lập trình nên xử lý chậm, không phù hợp với game. Do Atari ST có ngõ MIDI tích hợp nên về sau được nhiều nhạc sỹ chuyên nghiệp tận dụng như là thiết bị lập trình MIDI.

Vài năm sau đó, không có bước tiến đáng kể nào về xử lý âm thanh số mặc dù kỹ thuật lấy mẫu âm thanh tốt hơn, cho âm thanh số thật hơn và cũng chiếm nhiều bộ nhớ hơn. Thời gian này bộ nhớ, băng cartridge hay đĩa mềm có giá khá cao, tính bằng kilobyte nên dung lượng chứa mẫu âm thanh không "cao giá" bằng dữ liệu chứa mã chương trình. Lấy mẫu và xử lý âm thanh số của thế hệ máy chơi game thứ 4 (16-bit) giống với thế hệ thứ 3 (8-bit). Đi đầu trong thế hệ 16-bit là máy chơi game Sega Mega Drive (tại Mỹ là Sega Genesis), xuất hiện năm 1988. Tuy có cải tiến đồ họa nhiều hơn và điều biến âm thanh tốt hơn NES nhưng cách thiết kế âm thanh không có gì mới. Máy có tất cả 10 kênh, với 1 kênh cho mẫu PCM và cho ra âm thanh stereo. Còn NES có 5

Game Shadow of the Beast (1989) trên hệ máy Amiga được đánh giá cao về đồ họa lẫn cả âm thanh.

Những cột mốc của console và arcade

1970 Game arcade dùng đồng xu Computer Space, lấy ý tưởng từ game Spacewar trên chiếc máy tính PDP-1.

1972 Magnavox Odyssey 100.
Game arcade Atari Pong dùng đồng xu.

1976 Game arcade Atari Breakout
Fairchild Camera và Instrument of California đưa ra Channel F, hệ thống đầu tiên kết nối với TV và thứ 2 dùng băng cartridge sau Magnavox Odyssey.

1977 Atari đưa ra Atari Video Computer System (VCS), sau này mang tên Atari 2600, dùng băng cartridge.

1978 Taito sản xuất game arcade Space Invaders tại Nhật. Tên nguyên gốc là Space Monsters của Toshihiro Nishikado.

1979 Atari đưa ra game arcade Asteroids.

1980 Mattel Electronics tung ra máy chơi game gia đình Intellivision.
Game arcade Pac-Man ra đời, do Midway Manufacturing sản xuất.

1981 Nintendo giới thiệu game Donkey Kong tại Mỹ

1982 Coleco Industries tung ra máy chơi game gia đình ColecoVision có 4 kênh âm thanh.
Máy chơi game Atari 5200 xuất hiện.

1983 Cinematronics tung ra game arcade Dragon's Lair. Đây là game arcade đầu tiên đọc đĩa tia laser và dùng đồng xu.
Nintendo "chào hàng" máy chơi game Family Computer (Famicom) tại Nhật hỗ trợ 6 kênh âm thanh.

1985 Famicom xuất hiện tại Mỹ với tên gọi mới là NES (Nintendo Entertainment System).
Game Super Mario Bros. của Nintendo cho NES.

1987 Game Legend Of Zelda của Nintendo cho NES.
Square tung ra game Final Fantasy bản đầu tiên cho Famicom.

1988 Sega tung ra máy Sega Mega Drive (tại Mỹ là Sega Genesis).

1989 Nintendo tung ra Game Boy tại Nhật.
Sega Enterprises tung ra máy chơi game Sega Genesis tại Mỹ.
NEC giới thiệu máy chơi game TurboGrafx-16 tại Mỹ.
Atari giới thiệu máy chơi game cầm tay Lynx đầu tiên.

1990 Nintendo đưa ra máy chơi game Super Family Computer (Super Famicom) tại Nhật.

1991 Super Famicom xuất hiện tại Mỹ với tên SNES.

1993 Panasonic đưa ra máy chơi game 3DO Interactive Multiplayer tại Mỹ.

1994 PlayStation của Sony xuất hiện tại Nhật.
Hệ thống đánh giá game ESRB (Entertainment Software Rating Board) ra đời.
Saturn của Sega Enterprises ra đời tại Nhật.

1996 Nintendo giới thiệu máy chơi game Pocket Monsters (Pokémon) tại Nhật.
Nintendo 64 xuất hiện tại Nhật.

1998 Nintendo tung ra máy chơi game di động Game Boy Color.
Sega tung ra máy chơi game Dreamcast tại Nhật.

1999 Dreamcast của Sega có mặt ở Mỹ.

2000 PlayStation 2 của Sony chào đời.

2001 Máy chơi game cầm tay Game Boy Advance của Nintendo xuất hiện.
GameCube của Nintendo ra đời.
Microsoft giới thiệu máy chơi game Xbox

2002 Microsoft tung ra Xbox Live

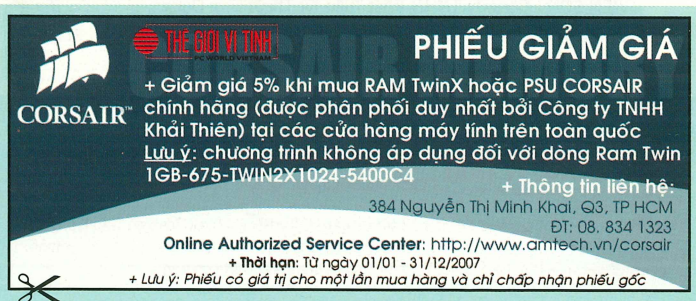
2003 Game Boy Advance SP xuất hiện
Nokia tung ra máy chơi game di động N-Gage
Tapwave tung ra máy chơi game di động Zodiac

2004 Nintendo DS ra đời
PlayStation Portable (PSP) xuất hiện tại Nhật

2005 Nintendo Game Boy Micro
Xbox 360

2006 Sony Playstation 3

2007 Nintendo Wii



kênh âm thanh cho ra âm thanh mono. Cũng như trước, các mẫu âm thanh chủ yếu được thu từ bộ gõ (như game Sonic the Hedgehog 3). Hệ thống âm thanh số lúc này vẫn còn rất nhiều hạn chế cho nhạc sỹ sáng tác và họ chủ yếu dựa vào bộ tổng hợp âm thanh FM (synthesizer) để tạo nhạc. Phải mất đến vài năm, các nhà thiết kế Amiga mới có thể tận dụng được hết hiệu ứng âm thanh số trong nhạc. Năm 1986, nhạc cho game máy tính bắt đầu định hình.

Nhà lập trình Karsten Obarski tung ra chương trình miễn phí - Sound Tracker vào năm 1987, khơi nguồn cho định dạng MOD, tạo thuận lợi hơn cho những ai muốn sản xuất nhạc dựa trên các mẫu âm thanh được số hóa. Có thể kể đến một số đoạn soundtrack được số hóa khá ấn tượng trong các game Amiga: Shadow of the Beast, Turrican 2... Đặc biệt, Richard Joseph còn soạn một số bài hát chủ đề có cả giọng hát và lời nhạc cho các game của Sensible Software như game Cannon Folder (1992) với bài War has never been so much fun; hay bài Goal scoring superstar hero trong game Sensible World Of Soccer (1994).

Tương tự như hệ máy Amiga, các

Máy chơi game SNES (1990) mang âm thanh số hóa lên console.

Game Final Fantasy IV trên SNES

máy game arcade cũng có cách lồng âm thanh vào game gần như vậy. Năm 1991, dòng game Street Fighter II trên CPS-1 dùng các mẫu âm thanh giọng nói đi kèm với hiệu ứng âm thanh và tiếng bộ gõ.

Cuộc cách mạng âm thanh trên hệ console được chú ý khi Super Famicom (SNES) ra đời năm 1990. Hệ thống dùng chip của Sony có chức năng phát âm thanh và có chip hiệu ứng DSP phần cứng chuyên biệt. Tám kênh âm thanh được lấy mẫu ở độ phân giải âm thanh 16-bit, có bộ hiệu ứng DSP ấn tượng, có cả hiệu ứng ADSR thường thấy trong các thiết bị trộn âm cao cấp lúc đó và cho chất lượng stereo đầy đủ. Kết quả, âm thanh và tiếng nhạc cụ nghe thật hơn, như Castlevania IV, Final Fantasy IV. Thời gian này còn cả dạng âm thanh vòm giả lập (Dolby Pro-Logic) trong King Arthur's World, Jurassic Park cũng như các hiệu ứng môi trường và kiến trúc như Zelda III, Secret Of Evermore. Nhiều game có chất lượng âm thanh rất tốt như Super Star Wars, Tales Of Phantasia. Hạn chế duy nhất là chi phí bộ nhớ còn quá cao.

Không chỉ riêng SNES, các hệ máy console khác cũng có khả năng tương tự. Hệ thống giải trí gia đình Neo-Geo có BXL lấy mẫu mạnh mẽ nhưng giá lại cao hơn nhiều so với SNES. Sega CD nâng cấp lên Genesis thêm vào các kênh PCM (Pulse-Code Modulation) nhưng ít game sử dụng tính năng này và thay vào đó chỉ lấy nhạc từ CD theo định dạng Red Book.

Nhờ vào khả năng lưu trữ lớn của đĩa quang mà âm thanh có đất dụng võ nhiều hơn, cho chất lượng âm thanh tốt hơn nhiều trong thế hệ thứ 5. Năm 1994, chiếc PlayStation có ổ CD-ROM hỗ trợ đến 24 kênh âm thanh với tần số lấy mẫu 44,1kHz và độ phân giải âm thanh 16-bit, tương đương với chất lượng CD audio. Hệ máy này cũng hỗ trợ vài hiệu ứng âm thanh phần cứng DSP như âm vọng (reverb). Nhiều game của SquareSoft tiếp tục mạnh về nhạc như là Final Fantasy 7, Legend Of Mana và Final Fantasy Tatics. Hệ máy Sega Saturn cũng có ổ CD hỗ trợ 32 kênh PCM ở cùng độ phân giải như PSX. Năm 1996, Nintendo 64 vẫn dùng băng cartridge để chứa game, thực chất có hệ thống âm thanh tích hợp có khả năng mở rộng đến 100 kênh OCM và có tần số lấy mẫu 48kHz. Các game cho Nintendo 64 vì chi phí của bộ nhớ khá cao nên tần số lấy mẫu ít chất lượng hơn 2 hệ game kia và nhạc cũng có cấu trúc đơn giản hơn. Từ đây, các game dựa trên CD ngày càng thịnh hành và âm thanh được nâng lên một nấc thang mới.

Trên đây là những bước đầu tiên của âm thanh đi vào game. Cho tới nay, "next-gen" của console đã là Playstation 3, Xbox 360 và Wii. Đó là chưa kể thế giới âm thanh trên game hệ PC. Hãy đợi đấy!

ĐỒNG ANH tổng hợp

CÁC ĐƠN VỊ QUẢNG CÁO TRONG SỐ NÀY

ASIASOFT - Công Ty TNHH Phần Mềm Châu Á 33
GAMELOFT- Công Ty TNHH 73
HALO 11
HIỆP LỰC 41
HOTGAME - Cửa Hàng HotGame 16
INTECOM - Công Ty Đầu Tư và Phát Triển Công Nghệ Thông Tin 3
INTEL ..... Bìa 3, 29
QUANG MINH DEC 65
TẤN THÀNH - Công Ty TNHH 68
THẾ HỆ ẢO - Công Ty TNHH 20
VIỄN SƠN - Công Ty TNHH Phát Triển Kỹ Thuật Ứng Dụng ..... Bìa 4
VINAGAME - Công Ty Cổ Phần Dịch Vụ Phần Mềm Trò Chơi Vina .... Bìa 2, 1
XUÂN VINH - Công Ty TNHH 15

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, **vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:**

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:** game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gioi thieu game Z
- **Giải đáp kỹ thuật:** hoidap@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Giai dap card man hinh
- **Quảng cáo, rao vặt:** trangdnd@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:** phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:** testlab@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Test card mang Z
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:** ykien@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Gop y ve noi dung

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
CHUYÊN SÂN GAME VÀ GIẢI TRÍ

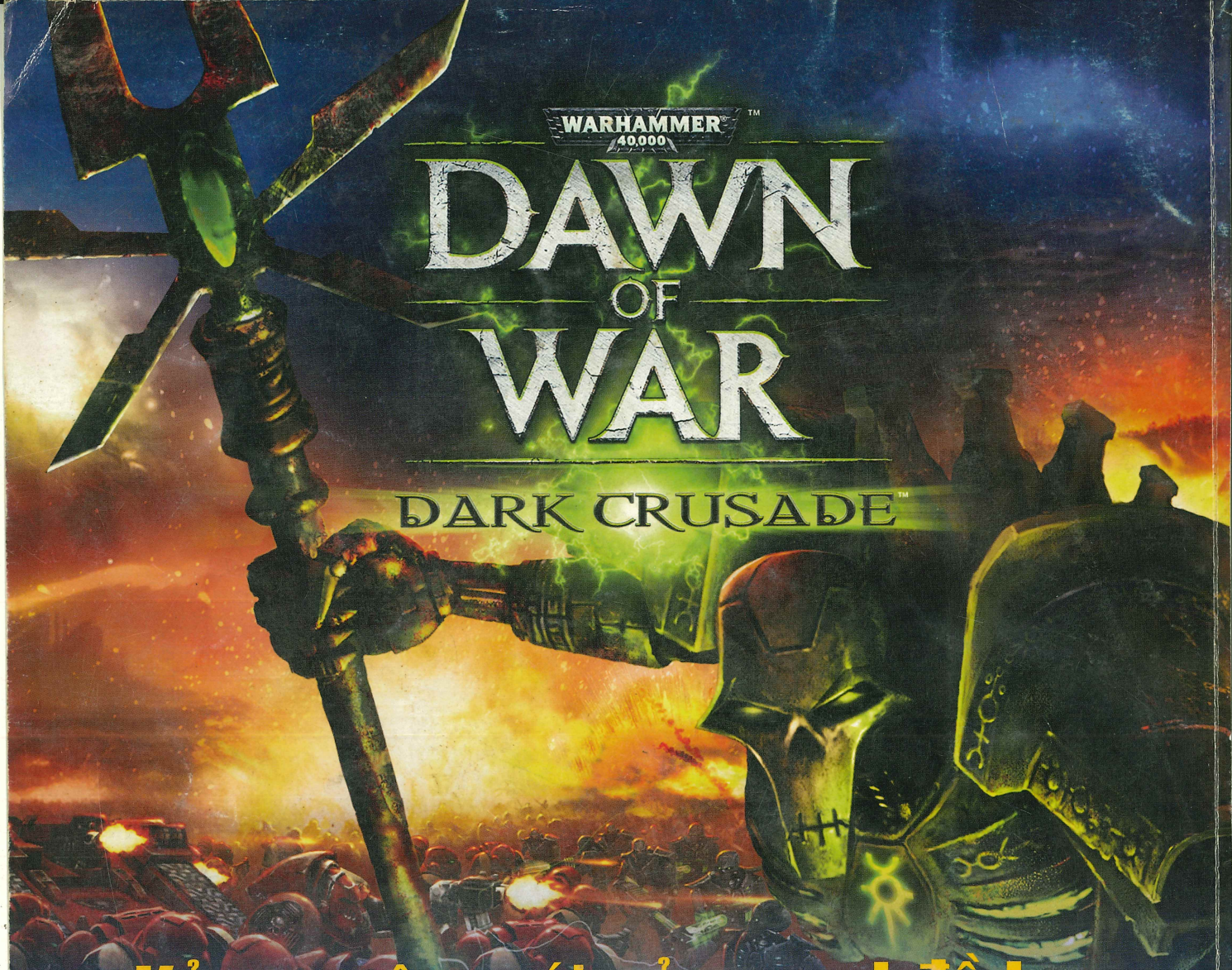
● Tổng biên tập: **Lê Trung Việt** ● Phó tổng biên tập: **Nguyễn Thu Hồng** ● Thư ký tòa soạn: **Trần Trung Hải** ● Quảng cáo: **Thân Trọng Nam Phương (phuongttn@pcworld.com.vn), Chu Nguyệt Anh (nguyetanh.pcwhn@vnn.vn)** ● Phát hành: **Đặng Thị Anh Tú (phathanh@pcworld.com.vn).**

Tòa soạn: 291 Điện Biên Phủ, Q.3, TP. Hồ Chí Minh. ĐT: (84.8) 930 4324 - Fax: (84.8) 930 4338. E-mail: *thegioivitinh@pcworld.com.vn*. **Văn phòng Hà Nội:** *Trung Tâm Giao Dịch CNTT TP. Hà Nội, tầng 9, 185 Giảng Võ, quận Đống Đa. ĐT: (84.4) 512 1819 - Fax: (84.4) 512 1822. E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn*; **Website:** *www.pcworld.com.vn*.
Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hoá Thông Tin. ISSN: 0868-3913. Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Số lượng in: 50.000 bản. Khổ 280 x 200 mm. **Giá: 9.800 đồng.**

www.boom.com.vn

Bản quyền 2007 thuộc NEXON. Do VinaGame phân phối độc quyền tại Việt Nam

intel
Core 2 Duo
inside
intel
DESKTOP BOARDS
Bộ vi xử lý Intel® Core™ 2 Duo và
Bo mạch chủ Intel® được thiết kế
cho Hiệu năng tối đa
BỘ ĐÔI HOÀN HẢO
XUNG TRẬN
D945GCCRL
D945GCLL
D946GZABL
DG965RYCK
DP965LTCK
Một bộ vi xử lý mạnh đòi hỏi BO MẠCH CHỦ tương xứng
Các đại lý:
Hà Nội:
CMS 04. 9782084
Lam Phương 04. 9431717
Seatic 04. 5370570
Mai Hoàng 04. 7344333
Phúc Anh 04. 5145790
Vĩnh Xuân 04. 9439121
TLC Group 04. 5371525
Đăng Khoa IT Plaza 04. 7724772
TP. Hồ Chí Minh:
Anh Phương 08. 9250199
Khai Trí 08. 8445343
Hoàn Long 08. 9250898
FPT-Elead 08. 9253150
Mekong Green 08. 9972627
Nova 08. 9250771
Nguyễn Hoàng Informatics 08. 9203404
Robo 08. 9252797
T&H 08. 9303470
Hợp Nhất 08. 9252367
TNC 08. 9250259
Phong Vũ 08. 9330763
VTB 08. 8477047
Đà Nẵng:
Phương Tùng 0511. 656666
Thịnh Tiến 0511. 652212
Trường Tiến 0511. 656965
Phi Long 0511. 816000
Huế: Huetronics 054. 846146
Nha Trang: Công ty TH 058. 810822
Cần Thơ:
TTTH ĐH Cần Thơ 071. 832875
TPT Computer 071. 834566
Á Châu Computer 071. 832022
Cà Mau: Minh Khôi 0780. 832620
intel



Kỷ nguyên mới của card đồ họa

GV-NX88S320H-B-RH

- Powered by GeForce 8800 GTS GPU
- Supports PCI Express and 96 stream processors
- Microsoft DirectX 10 and OpenGL 2.0 support
- Integrated with the industry's best 320MB GDDR3 memory and 320-bit memory interface
- Supports SLI and PureVideo technology
- Features dual DVI-I / D-sub (by adapter) / HDTV
- Supports Dual Dual-link @ high resolution up to dual 2560x1600

Nhà phân phối :

MicroStar your high-tech partner

CÔNG TY TNHH PT-KT ỨNG DỤNG VIỄN SƠN
162B BÙI THỊ XUÂN, QUẬN 1-TP.HỒ CHÍ MINH
Tel: 84-8-8326085 Fax: 84-8-9250031
Email: ms-info@microstar.com.vn www.microstar.com.vn

Các đại lý:

TPHCM:
Nguyễn Hoàng 08 9203404
Vi tính Phong Vũ 08 9330186
Thành Nhân 08 9250259
Sáng Tạo 08 9255406
Hợp Nhất 08 9252367
Nova 08 9253863
Compro 08 9250448
Hoàn Long 08 9250898
Greentek 08 9252549
Thiên Phúc 08 9255309
Thiên Long 08 9255551
Lê Phụng 08 9290607

ĐÀ NẴNG:
Vitico 0511 871838
GCC Đà Nẵng 0511 653060

QUẢNG NGÃI:
MHQ 055 825894

QUI NHƠN:
Vi Tính Qui Nhơn 056 822803
Bảo Châu 056 828199

NHA TRANG:
Tin Hưng 058 825081
Tin Học Nha Trang 058 810822
Sao Kim Nha Trang 058 510885

DACLAK:
Quang Ánh 050 815123
Toshiba 050 857585

TIỀN GIANG:
TGN 073 885885

CẦN THƠ:
Á Châu 071 832022
TT Điện Tử Tin Học Cần Thơ 071 832875

SÓC TRĂNG:
Dũng Kiều 079 821997

GIGABYTE™

Đại diện phân phối tại miền bắc : Công Ty Thương Mại Quốc Tế Thủy Linh 31 Thái Hà, Quận Đống Đa, Hà Nội Tel: 04 5371525